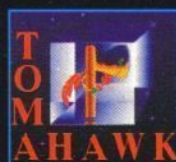
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
SEGA
MEGA DRIVE
SONIC
THE HEDGEHOG
GIOCHI PREZIOSI
Anche
JERRY CALA'
ha perso la testa
per SONIC il nuovissimo
protagonista destinato a
diventare una Star nella
storia dei videogames, rimarrete
stupiti dalla velocità delle sue
azioni e dall'eccezionale
grafica delle immagini.
Provate SONIC non
smetterete mai di
videogiocarci.
disponibile anche in versione
Master System
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

FASCINATION

HOTEL PELICAN - Key Biscayne - Miami

Atterraggio a Miami ...
la Temperatura è di 37,2°...
Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio : ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...

The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk

GGGRRRRRR...

METTI "GRINTA" ALLE TUE IDEE

a partire da
L. 999.000
+ IVA

PC 5: i nuovi "Compatti" Amstrad con Grinta Pack (100 programmi/giochi) Ability Plus (Programma integrato) Counterpoint (Interfaccia Grafica)

Grinta: il compatto per tutte le esigenze.

Tecnologie avanzate, ingombro contenuto - l'unità base misura solo 300 x 270 x 70 mm - espandibilità: ecco "Grinta", i PC della nuova serie 5 Amstrad. Una grande flessibilità che si adatta ad ogni esigenza: studiare, lavorare, giocare. Stupenda grafica VGA, disco fisso da 40MB opzionale, monitor monocromatico o colori, due slots di espansione disponibili. In più grazie a Counterpoint la nuovissima interfaccia grafica ed al mouse, fornito in dotazione, l'utilizzo del computer é semplicissimo!
Versione con 8086, 640 KB RAM a partire da lire 999.000 + IVA. Versione con 80286, 1 MB RAM a partire da lire 1.249.000 + IVA.

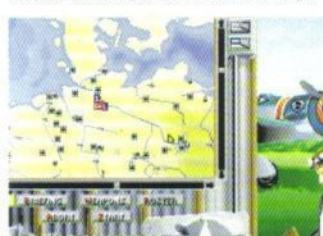
http://speccy.altervista.org/

K è in continua evoluzione. Dopo il nuovo formato e le mega-recensioni - a proposito, grazie a coloro che ci hanno telefonato manifestando il loro parere positivo al nuovo K - è arrivato il momento delle strisce. "Striscia il gioco" è una nuova rubrica di recensioni rapide e veloci che ci consentirà di provare e valutare mensilmente il maggior numero di giochi possibili, offrendovi un servizio sempre più completo e puntuale. In questo numero ad esempio i giochi provati, tra mega-recensioni e strisce, sono ben 29. Senza contare la ventina di compilation valutate da pagina 97. A Natale, come sempre, avrete l'imbarazzo della scelta e K, come sempre, cerca di guidarvi a fare la scelta giusta. Natale è sinonimo di regali e anche noi di K vogliamo essere presenti sotto il vostro albero insieme ai regali che riceverete da genitori, fratelli/sorelle, zie, nonni, ecc. Il nostro regalo per voi lettori è un fantastico inserto di 16 pagine con trucchi e soluzioni per i giochi più richiesti dai lettori, curato da Paolo "Buon Samaritano" Paglianti.
Ma c'è dell'altro. In questo numero troverete anche la presentazione esclusiva del nuovo coin-op della Williams, *Terminator 2*, l'anteprima di *Myth* per 16-bit e una gustosa curiosità: Peter Molineux della Bullfrog che ridisegna per divertimento personale un classico come *Frogger*. Insomma, un numero da leggere da cima a fondo in attesa di aprire i regali.
Buon Natale e Buon Anno Nuovo da tutti noi di K.

34

sommario

38 A vederlo non si direbbe, ma è uno dei più bravi programmatori del mondo e con *Civilisation* si conferma tra i grandi.

46 *Heimdall.* Il nuovo gioco della Core Design è fantastico. Grafica da cartone animato per un'avventura vichinga.

51 *Secret Weapon of the Luftwaffe.* Il nuovo episodio nei cieli della Lucasfilm.

67 Il Berlusca trema. Con *Mad Tv* potete sbancare l'Auditel

70 *1000 Miglia.* Dopo l'anteprima esclusiva, la recensione del gioco finito...

USPI — Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta Matteo Bittanti, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Simone Bechini, Stefano Bonara, Gianfranco Brambati, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Hayn Enrico Mariani, Danilo Lamera, Aurelio Martega Luca Massaron, Paolo Paglianti, Tiziano Toniutti David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri. Spedizione in abbonamento postale, gruppo II - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

http://speccy.altervista.org/

Master System II Plus

PRO WRESTLING

SUPER TENNIS

Le prime mille prove d'acquisto (codice a barre) della console base Master System II che perverranno a GIOCHI PREZIOSI, Via delle Primule 5 20020 COGLIATE (MI), corredate di indirizzo e numero telefonico entro il 15 dicembre 1991, riceveranno un TURTLES GIGANTE.

AUT. MIN.R.

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCO DEL MESE

HANG-ON

GIOCHI PREZIOSI

SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

http://speccy.altervista.org/

Sarà la volta buona?

È sempre la solita tiritera che tutti ripetono: "Abbiamo finalmente realizzato un nuovo tipo di divertimento interattivo che conquisterà il mondo dei videogiochi", sembra quasi lo slogan di un nuovo dentifricio che risolve perfino il problema delle calvizie. In ogni caso, la Virgin Games è certa che il lancio del suo prossimo gioco, *Guest*, creerà lo stesso scalpore di *Space Invaders*, ai suoi tempi. Il gioco, una avventura ricca di mistero, è attualmente in fase finale di realizzazione in America, ciò significa che sarà disponibile inizialmente solo per MS-DOS. La profondità abissale del gioco ha spinto i programmatori della Virgin a optare per il CD-ROM, perché *Guest* avrebbe occupato qualcosa come 90 dischi!!!

Il gioco in sé ricorda moltissimo *Cosmic Osmo*, altro bizzarro programma disponibile per Mac nel quale lo scopo si riduceva nell'esplorazione del mondo interattivo senza un obiettivo particolare. In *Guest*, letteralmente "ospite", oltre ad esplorare un'impressionante villa, potrete tentare di risolvere il dramma di un fabbricante di giocattoli pazzo che con le sue diaboliche invenzioni ha ucciso numerosi bambini. È un incrocio tra i film "Dolls" di Stuart Gordon, "Puppet Master" e "Child's Play" (entrambi ormai giunti al terzo episodio). Per ora dovete limitarvi a contemplare le foto, la recensione, sempre e solo su K, su un prossimo numero.

NON C'È SPRAY CHE TENGA!

La Imagineer, una delle software house più importanti del Giappone, ha acquisito i diritti per realizzare la conversione di *Sim Ant*, una simulazione di formicaio, per Super Famicom.

L'ultima creazione della Maxis, la società che sta dietro a successi internazionali come *Sim City* e *Sim Earth*, vi pone al comando di un formicaio deciso a conquistare lo spazio circostante. Per riuscire a ottenere l'intero giardino e sfrattare l'inquilino "umano", dovrete amministrare con attenzione il vostro microregno affinché si espanda in modo sistematico.

In questa epica battaglia, potrete controllare direttamente fino a 1.500 formichine operaie e guerriere. A queste infaticabili creaturine possono essere assegnati compiti diversi, come trovare cibo, scavare nuovi tunnel e prestare attenzione alle uova. Vi ritroverete a combattere in prima persona contro i rivali di sempre, formiche rosse, ragni voraci e gli implacabili insetticidi spray. Per unire l'aspetto strettamente ludico con quello educazionale e didattico, gli sviluppatori di *Sim Ant*, Will Wright e Justin McCormick si sono basati su un testo di biologia di due professori di Harward vincitori dell'ambitissimo premio Pulitzer. Come se non bastasse, il gioco incorpora numerose finestre informative che, oltre a fornire consigli e suggerimenti, si soffermano su determinati aspetti scientifici.

***Sim Ant* è attualmente in fase di realizzazione per Macintosh, mentre le versioni PC e Amiga saranno disponibili nei primi mesi del '92. La Imagineer non ha fornito alcuna data ufficiale per la conversione su Super Famicom.**

NOSTALGIA

Vi siete mai chiesti che fine abbiano fatto i vecchi coin-op del passato? Chi altri se non gli Americani, famosi per le loro peculiari manie, potevano aprire un museo dedicato esclusivamente agli oggetti che hanno "fatto storia" nel mondo dei videogiochi? Il Museo Nazionale del Video Gioco e del Coin-op di St. Louis dispone di ben 75 cabinati originali, tra cui spiccano quelli del mitico *Pong*, il gioco che diede il via a tutto, *Space Invaders*, *Defender*, *Asteroids* e *Pac-man*. Non mancano nemmeno i flipper, con una rarità: *Gorgar* il primo flipper parlante, realizzato nel 1979 dalla Williams.

Lezione di storia. Sapevate che la Williams Bally Midway fu fondata da Harry Williams nel 1942? Mentre il mondo era impegnato a combattere un terribile conflitto, Williams pensò bene di dedicarsi a qualcosa di meno violento. Ma i problemi maggiori li incontrò nel reperire il materiale, così dovette ricorrere a materiali riciclati. Sette anni dopo, la compagnia con sede a Chicago, introdusse *Freshie*, un flipper che disponeva di un concetto rivoluzionario, il tilt. Da allora, scuotere troppo il flipper significava perdere una biglia... Che palle!

ARTICOLI DEMENZIALI

Avete mai incontrato qualche problema nel riconoscere la vostra astronavina formaggiosa o il vostro omino obeso in un mare di sprite sullo schermo? Beh, avete finito di preoccuparvi: sono da poco disponibili un paio di occhiali high-tech che non solo vi distingueranno immediatamente dalla massa, ma risolveranno anche i vostri problemi derivanti da interminabili sessioni davanti al monitor. Le lenti sono regolabili tramite delle rotelline sulle fasce laterali degli occhiali, così da favorire speciali zoomate o rimpicciolimenti. "Studiati dai migliori ricercatori mondiali in campo ottico - recita a memoria un venditore - sono ideali per seguire eventi sportivi, teatrali e cinematografici".

Questo demenziale gadget costa solo venti sterline (circa cinquanta mila lire), ed è solo uno degli articoli in vendita al Museo Scientifico "Brainwave" di Liverpool. Potrete infatti trovare, tra gli altri, un ombrello a forma di astronave spaziale, una cravatta sulla quale è rappresentata geograficamente la terra, un cappello a cellule solari, un microscopio da tasca con retro-illuminazione, una sciarpa celestiale, manette dal design "audace", un recipiente di micro-grano, un telefono che calcola l'importo di una telefonata in tempo reale, e altri pazzeschi articoli. Se siete interessati chiamate lo 0044-51-7087383.

Stavo dimenticando di dire che i bizzarri inventori di questi aggeggi lavorano vicino alla Psygnosis: troveremo forse in *Shadow of the Beast III* un tosa-capre a cristalli liquidi?

PERDINCIPUFFO, ABBIAMO L'ESCLUSIVA!

Ordinando un Super Mario Bros Happy Meal in un Mc Donald di Londra, il nostro agente segreto ha scoperto pazzesche novità a proposito del nuovo videogioco targato Nintendo.

Secondo il suo informatore, *Super Mario Bros 5* sarà un incredibile viaggio nel tempo che, come bonus, riproporrà infatti i precedenti quattro episodi. Ha inoltre confermato che il migliore gruppo di sviluppatori della Nintendo di stanza a Kyoto era pressoché a pezzi dopo aver terminato la nuova avventura di *Zelda* che sarà disponibile su cartuccia da 8 megabit, sempre e solo per Super Famicom. Quale pazzesca «gabola» inventeranno questa volta? Un classico, ma sempre efficace e diretto A, X, B, Y più pulsante di fuoco durante lo schermo dei titoli o qualcosa di scioccante e innovativo, che so, un mega warp alla fine del secondo livello?

Quattro volte più grande del precedente gioco, il nuovo *Zelda* sarà lanciato per Natale. Per quanto riguarda *Super Mario Bros V*, il nostro agente segreto parla dell'anno prossimo per Super Famicom e di una versione per Gameboy a seguire.

Peccato che l'informatore segreto abbia esagerato nel dosare il ketchup in quello schifo di hambuerger che il nostro agente segreto aveva ordinato...ma le informazioni erano buone però.

Sonic al Bar? Solo per un caffé

La Sega ha presentato il secondo videogioco della famosa serie System 32,il quale incorpora impressionanti processori hardware mai introdotti prima negli arcade. Il titolo è *Rad Rally*, ed è - come potete immaginare - il seguito ufficiale di *Rad Mobile*. Purtroppo, e ciò ci addolora, nonostante una grafica paurosamente ben definita ed una giocabilità particolarmente intensa, la Sega ha deciso di abbandonare l'idea di portare il saettante *Sonic* sul grande schermo. Beh, consolatevi sapendo che in *Rad Rally* potrete scegliere tra quattro "ultra-realistici" percorsi che includono autostrade iper veloci e fenomeni atmosferici cangianti (bella lì) come pioggia, nebbia, fulmini e, naturalmente, l'oscurità della notte.

Metti in Sesta!

I creatori di *Lotus* sono stati incredibilmente occupati negli ultimi mesi. Non solo hanno dovuto realizzare il seguito del mitico gioco di corsa per Amiga ed ST ma hanno anche prodotto un'adattamento per il Super Famicom.

***Top Racer*, questo il titolo, è appena stato lanciato in Giappone dalla Kemco, e vanta ben otto percorsi internazionali che comprendono alcune delle città più importanti del mondo: Londra, Tokyo, San Francisco e Sheffield (questa se la potevano risparmiare). Avrete la possibilità di scegliere tra quattro differenti super macchine, ciascuna distinguibile dalle altre per prestazioni ed estetica. È chiaro che il trucchetto sta nel beccare la macchina giusta per il percorso. Inoltre, per rendere *Top Racer* ancora più giocabile, i programmatori hanno inserito la scelta tra il cambio automatico e quello normale.**

"Volevamo realizzare qualcosa che potesse veramente coinvolgere i giocatori - ha confermato uno dei programmatori della Gremlin - ma tirare fuori qualcosa di veloce dal lento processore del Super Famicom non era facile. Ma ci siamo riusciti". Figurarsi.

Non solo i fondali cambiano durante ogni gara, ma ci sono inoltre guida notturna, autostrade a carreggiata multipla, percorsi dissestati, colline, tunnel, ponti, ecc. Il realismo è incredibile: capottandovi da una collina vi ritroverete a rotolare giù irreparabilmente, cosa che avverrà spesso, almeno all'inizio, se sceglierete un percorso come quello di San Francisco.

Come la maggior parte dei giochi di questo genere, *Top Racer* raggiunge l'apice nel modo a due giocatori. Se la Nintendo lancierà un Comlink per collegare due Super Famicom, la Gremlin potrebbe prendere in considerazione l'idea di un seguito che permetta una sfida a quattro giocatori come in *Lotus II*. Altre aggiunte potrebbero essere l'effetto nebbia e la possibilità di truccare la vostra macchina.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

COMPUTER

Amiga 500 680.000
Con in omaggio: 10 giochi, joystick, garanzia Commodore.

Amiga 500 Plus 790.000
Il nuovo Amiga 500 con 1 MB Chip Ram, Kickstart 2.0, ECS.

Amiga 2000 1.350.000
Amiga 2000 + hard disk 45 MB 1.990.000
Con 1 MB Chip Ram, AmigaVision e 10 giochi omaggio, garanzia Commodore.

Amiga 3000 25 MHz hard disk 50 MB 4.690.000
Amiga 3000 25 MHz hard disk 100 MB 5.350.000
I computer dispongono di 1 MB Chip più 1 MB Fast.

Amiga 3000 Tower 25 MHz 100 MB 5.940.000
Amiga 3000 Tower 25 MHz 200 MB 6.980.000
I computer dispongono di 1 MB Chip più 4 MB Fast.

Commodore CDTV 1.199.000

MONITOR ED ACCESSORI

AV-7202 195.000
Sintonizzatore video Philips per monitor, permette di utilizzare il vostro monitor da computer anche come televisore.

Tuner Savage 255.000
Originale base basculante per monitor, comprendente un ottimo sintonizzatore TV e telecomando, 99 canali, 16 canali memorizzabili.

1084-S 460.000
Monitor colori Commodore, media risoluzione, per Amiga, C64 oppure PC con scheda CGA o EGA.

Philips BM 7502/22/42 190.000
Monitor Philips mono 12" videocomposito, fosfori bianchi, ambra o verdi.

Philips CM 8833-II 469.000
Monitor Philips colori 14", pitch 0.42, 2 canali audio stereofonici, ingressi CVBS, RGB lineare e TTL. Per PC con CGA, Amiga e C-64.

Philips CM 3209 MultiScan 1024x768 730.000
Monitor Philips colori 14" VGA, risoluzione 1024x768, pitch 0.28, multiscan, frequenze 31.5/35.2/35.5 KHz. Ingresso RGB con presa 15 pin, completo di cavo.

Philips CM 2789 MultiSync 20" 1280x1024 3.090.000
Monitor Philips colori multisync 20", risoluzione 1280x1024, frequenze da 30 a 64 KHz.

Crystal 14" Color MultiScan 1024x768 595.000
Sampo 19" Color MultiScan 1024x768 1.985.000
Monitor a colori multiscan, pitch 0.28, risoluzione 1024x768, con base basculante e cavo.

Data Switch a 2 posizioni 40.000
Data Switch a 4 posizioni 70.000
Cavo computer <-> dataswitch 20.000

MODEM HAYES COMPATIBILI

Esterno Discovery MNP5 435.000
Supporta modalità 300/1200/2400/Videotel

Esterno Discovery 299.000
Supporta modalità 300/1200/2400/Videotel

SupraModem 2400i, scheda per PC 160.000
SupraModem 2400zi, scheda A-2000/3000 250.000
SupraModem 2400, esterno 225.000
Modem Supra 300/1200/2400 Baud, Hayes compatibili al 100%, per tutti i computer.

SupraModem 2400i Plus, scheda per PC 315.000
SupraModem 2400zi Plus, sch. A-2000/3000 355.000
SupraModem 2400 Plus, esterno 380.000
Modem Supra 300/1200/2400 Baud, Hayes compatibili al 100%, per tutti i computer. Supporta V42bis e correzione d'errore MNP5, half-duplex fino a 9600 Baud.

Modem Courier HST 19600 1.475.000
Esterno con V42, V42bis e MNP5, per trasmissioni fino a 38400 Baud.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

ACCESSORI PER AMIGA

Podscat-Amiga Graphics Tablet 580.000
Tavoletta grafica per tutti gli Amiga, permette di disegnare professionalmente con una penna su una superficie.

Scheda Kickstart 1.3 68.000

SupraDrive 500-XP hard disk 52 MB 1.180.000
SupraDrive 500-XP hard disk 105 MB 1.640.000
• sovrapprezzo per 2 MB Ram 105.000
• sovrapprezzo per 4 MB Ram 600.000
• sovrapprezzo per 8 MB Ram 1.230.000
Hard disk (Quantum) autoboot FFS per Amiga 500, completo di controller velocissimo standard SCSI, espansione Ram fino a 8 MB (base 512K), connettore bus Amiga (86 pin) passante.

Prolunga Drive Amiga 52.000
Cavo per allungare la connessione tra Amiga e drive esterno.

Prolunga Modulatore A520 25.000
Allunga la connessione tra Amiga e il modulatore TV esterno.

Sampler Plus 165.000
Digitalizzatore stereo/mono per Amiga ad alta fedeltà, banda passante 56 KHz.

AntiRam 16.000
Dispositivo hardware per scollegare ogni espansione di memoria di 500/2000 spostando semplicemente un interruttore.

AntiDrive 19.000
DF1 Killer (interno) 11.000
Interfaccia passante da collegare alla porta drives, permette di scollegare ogni unità esterna senza dover spegnere il computer.

Boot DF1 18.000
Kit di facilissimo montaggio per scambiare con un interruttore il drive interno con il primo dei drive esterni, per poter quindi caricare i programmi dal drive esterno.

Virus Detector II 28.000
Dispositivo hardware da collegare all'interno del vostro Amiga, per inibire la scrittura sui dischetti; utilissimo contro i virus.

SuperRam 1.5 MB con clock 180.000
Espansione interna per Amiga 500 da 1.5 MB, porta la memoria totale del computer a 2 MB, autoconfigurante, si inserisce sotto la tastiera al posto della vecchia espansione da 512 KB.

Super VideoSound 250.000
Super VideoSound + PAL-RGB Converter 398.000
Nuovo digitalizzatore video con 4096 colori + campionatore stereofonico ad alta fedeltà, banda passante 20 KHz.

SupraRam 500-RX con 1 MB Ram 275.000
• con 2 MB Ram 115.000
• con 4 MB Ram 455.000
• con 8 MB Ram 995.000
Espansione esterna per Amiga 500 da 1 MB fino a 8 MB, 0 wait state e hidden refresh, connettore bus Amiga 86 pin passante.

Fatter Agnus 8372-A 184.000
Super Denise 138.000
I nuovi chip ECS, installabili su A500/2000 con piastre madri rev. 4 o successive.

MiniGen 299.000
Mixer video amatoriale per Amiga 500, permette di creare effetti video, animazioni, titolazioni, ecc.

Amiga Televideo 234.000
Permette di ricevere le informazioni Televideo e di elaborarle in seguito col vostro Amiga.

PAL Genlock 540.000
Mixer video amatoriale per Amiga 500, permette di creare effetti video, animazioni, titolazioni, ecc. Ottima qualità. Con controlli di fader, luminosità, contrasto, colore.

SupraDrive esterno 880K 149.000
Con dispositivo AntiDrive per disabilitare il drive, connettore passante ed interruttore per disabilitare la scrittura.

SuperPic II Amiga 1.450.000
SuperPic II Expansion Kit 345.000
Digitalizzatore in tempo reale con genlock, qualità superlativa.

PAL-RGB Converter 224.000
Converte i segnali RGB in PAL e viceversa, con controlli di saturazione e contrasto. Si inserisce nella presa per monitor RGB dell'Amiga, senza bisogno di alimentazioni esterne.

A2010 drive Commodore interno per A-2000 198.000
A2060 scheda modulatore TV 197.000
A3010 drive Commodore interno per A-3000 198.000
A501 esp. da 512 KB per A-500 con clock 126.000
A520 modulatore TV esterno 49.000
Adattat. porta parall. (tipo A-500) per A-1000 39.000
Alimentatore di ricambio esterno per A-500 143.000

Coppia altoparlanti stereo amplificati 76.000
DigiView 4.0 299.000
Drive esterno 5"1/4 360 KB 269.000
Drive esterno Commodore A-1011 199.000
Drive esterno HD 1.44 MB per tutti gli Amiga 250.000
Drive interno A-2000 compatibile 100% 139.000
Drive interno A-500 compatibile 100% 139.000
Espans. 512 KB comp. per A-500 con clock 89.000
Espansione 512 KB comp. per A-500 59.000
Espansione compatibile senza RAM (414256) 25.000
Handy Scanner Golden Image 105 mm 395.000
Interfaccia MIDI A-500/2000 49.000
Interfaccia MIDI Plus A-500/2000 125.000
Interfaccia per 4 joystick 24.000
Motherboard 2 posti per A-500 (bus 86 pin) 49.000
Mouse Golden Image alta qualità, 280 dpi 39.000
Mouse ottico Golden Image 87.000
Mouse cordless Golden Image 117.000
Trackball cordless 135.000
Penna ottica 29.000
Trackball 80.000
Penna-Mouse 135.000

Ad-Ide 270.000
Ad-Ide - HD 20 MB Conner 22 ms 870.000
Ad-Ide - HD 60 MB Western Digital 19 ms 1.290.000
Controller interno per Amiga 500 o 2000, supporta tutti gli hard disk tecnologia IDE; si monta nello zoccolo del 68000.

Ad-Ram 250.000
Ad-Ram con 2 MB 390.000
Ad-Ram con 4 MB 520.000
Espansione interna per Amiga 500 da 4 MB, porta la memoria totale a 4.5 MB, autoconfigurante. Completa di clock e batteria.

Ad-Speed 16 MHz 450.000
Velocizzatore interno per Amiga 500, 1000 o 2000 con CPU 68000 16 MHz, si monta nello zoccolo del 68000. Comprende 32 KB di cache Ram high-speed. Aumenta del 100% la velocità.

SupraRam A-2000 con 2 MB Ram 390.000
• ogni 2 MB di Ram di espansione 190.000
Scheda di espansione per Amiga 2000 o 3000, da 2 a 8 MB di Fast Ram con 0 wait states e hidden refresh.

A-2320 450.000
Scheda interna per A-2000 in grado di azzerare lo sfarfallio tipico della risoluzione interlacciata; è necessario l'uso un monitor multisync o VGA.

A2301 299.000
Scheda Genlock semi-professionale per A2000. Ingresso esterno videocomposito, uscite RGB analogico e videocomposito; in omaggio: software TV-Text e TV-Show.

SupraDrive SCSI WordSync Interface 240.000
SupraDrive HardCard SCSI 52 MB Quantum 740.000
SupraDrive HardCard SCSI 105 MB Quant. 1.070.000
SupraDrive HardCard SCSI 210 MB Quant. 1.740.000

Commodore A2091 325.000
Commodore HardCard 2091/52 MB Quantum 860.000
Commodore HardCard 2091/105 MB Quant. 1.190.000
Commodore HardCard 2091/210 MB Quant. 1.860.000
Espansione 2 MB Ram per A-2091 145.000
Le nuove hard disk card per Amiga 2000 della Commodore, complete di hard disk SCSI, con possibilità di espansione di memoria da 2 MB di Fast Ram, autobooting. Eccezionale rapporto qualità/prezzo.

COLORBURST 1.440.000
Unità video da 16,8 milioni di colori - 24/48 bitplane. Si collega alla porta monitor di qualsiasi Amiga, connettore passante. Comprende 1,5 MB RAM, processore custom VLSI a 28 MHz per il controllo real-time dei 24 bitplane, sprites virtuali a 24 bit, 16.777.216 colori per pixel. Compatibile con qualsiasi genlock o encoder esterno. Comprende un fantastico programma di disegno a 24 bitplane in tempo reale. Permette un dual-playfield a 48 bitplane (24 bit per lo schermo e 24 per l'overlay).

Amiga Action Replay II per A-500/1000 169.000
Amiga Action Replay II interna per A-2000 185.000
Amiga Synchro Express III per A-500/1000 98.000
Amiga Synchro Express III interna per A-2000 114.000

Progressive 68040 - 4 MB Ram per A-2000 3.900.000
Progressive 68040 - 4 MB Ram per A-3000 4.340.000
Espansione a 8 MB Ram 470.000
Il miglior velocizzatore per Amiga 2000/3000, con il nuovo processore Motorola 68040, coprocessore matematico interno, espansione di memoria a 32 bit da 4 a 32 MB Ram (con normali SIMM 1Mb*8 oppure 4Mb*8 da 80 ns) Clock della CPU 28 MHz; potenza di calcolo 20 MIPS.

HARDWARE AMIGA

SE WING COMMANDER II NON FUNGE...

...ci pensiamo noi! Alcuni lettori ci hanno scritto lamentando il fatto che l'ultimo hit della Mindscape non funziona. A quanto pare il gioco non rileva la memoria aggiuntiva e, di conseguenza non gira. A questo punto non vi resta che indirizzare la quantità di memoria che vi serve per Emm386.Exe. Dopodiché, potrete battere 1024 per allocare un mega di memoria a Emm386. In ogni caso, persino con un 33 Mhz il gioco è piuttosto lento...

BAT BATTE BAT

Dalla Computer's Dream è in arrivo *Bat II*, che, rispetto al primo vanta una grafica stupefacente realizzata con le nuove tecniche dette "High Tech Paradox" e una profondità di gioco immensa. La trama coinvolge più di 200 personaggi senza contare gli oltre sette livelli esplorabili. *Bat II* contiene diversi sottogiochi, tra cui una gara con auto futuristiche, quattro simulazioni di volo, sezioni picchiaduro e strategiche, insomma non manca nulla.

ARSCOM: IL RITORNO DELL'AVVENTURA

La Arscom, la ditta di software italiano che molti vecchi amici del C64 ricorderanno per i suoi adventure, è tornata sulla scena con il suo ultimo titolo: ***In Hoc Signo Vinces*. Il gioco si avvale di immagini digitalizzate e di schermate grafiche realizzate da un pittore genovese che si nasconde dietro lo pseudonimo "Kien". Il gioco è in vendita solo per corrispondenza. Per coloro che ne sono interessati, l'indirizzo da contattare è ARSCOM di Roberto Tabacco. Via G.B. D'Albertis 25/22 16413 GENOVA.

BIT MOVIE '92

"Bit.Movie", la mostra nazionale dedicata alle applicazioni artistiche realizzate con il computer (Amiga, Atari ST, Macintosh, IBM) è giunta alla quinta edizione, e si terrà nelle sale del Palazzo del Turismo, a Riccione, dal 17 al 20 aprile 1992. Come nelle mostre cinematografiche che si rispettino, anche il "Bit.Movie" è suddiviso in due premi, quello della Giuria e quello del Pubblico. Entrambi i premi sono divisi in due sezioni: una per il 3D e una per il 2D. E' stato inoltre introdotto un premio per la migliore immagine statica. Il termine per la presentazione dei lavori scade il 15 marzo 1992.

Per informazioni telefonare allo 0541/643016 dal lunedì al venerdì dalle ore 17 alle 19, oppure spedire un fax allo 0541/601962.

NO PROBLEMO

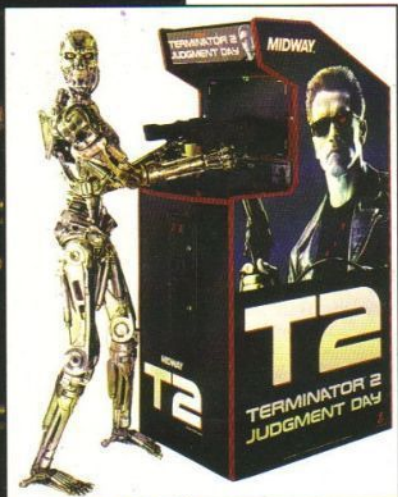
La Williams Bally Midway, la ditta che sta dietro a classici come *Defender* e *Robotron 2084* ha strappato i diritti di *Terminator 2* ad un'agguerrita concorrenza. Seguiteci in questo esclusivo "dietro le quinte" di un nuovo, cibernetico, coin-op...

Dopo i successi di vendita di giochi come *Batman* e *Robocop* è venuto il momento di provare a sfondare con un tie-in per sale giochi. Finora nessuno è mai riuscito a ripetere il successo ottenuto dai titoli per home computer. Mega titoli del calibro di *The Empire Strikes Back*, *Indiana Jones and the Temple of Doom* e *Aliens* hanno avuto un limitato successo nel mondo degli arcade. L'unico caso in cui il gioco abbia avuto più successo del film è *Tron*.

Terminator 2, il super successo dell'estate americana è il titolo più appetibile del momento, ed era perciò inevitabile la corsa all'acquisto dei diritti per realizzarne un videogioco. L'ha spuntata una società di Chicago, battendo colossi come Atari, Konami e Data East. Il suo nome è Williams Bally Midway, e nello scorso decennio ha realizzato relativamente pochi coin-op. Comunque, la qualità el'innovazione costanti applicati in ogni gioco prodotto hasempre distinto la Williams dalla massa.

Se doveste compilare una classifica dei migliori dieci videogiochi da bar, includereste sicuramente almeno un titolo della Williams. Giochi come *Defender, Stargate, Robotron 2084, Joust, Sinistar, Blaster, Star Rider, Narc, Smash TV, Tron* o *Super Football* hanno fatto la storia dei coin-op.

Con una simile produzione, chi altri se non la Williams poteva trasformare l'ennesimo successo di Schwarzy in un mega coin-op? Uno dei punti di forza del film erano gli effetti speciali: riuscirà la Bally a ricreare quell'atmosfera senza avvalersi dei "trucci cinematografici"? C'è da scommetterci. Sono state infatti incorporate autentiche scenografie tratte dal film, immagini digitalizzate di numerosi personaggi e anche diversi dialoghi campionati di Arnold Schwarzenegger con un realismo spettacolare (vi ricordate *Narc*?).

"Questo sarà il più grande successo dell'anno - giura Roger Sharpe, direttore del settore marketing della Williams - Crediamo di essere veramente fortunati ad esserci trovati al momento giusto con il gioco giusto. Arnold Schwarzenegger e James Ca-

Stan Winston, creatore degli effetti speciali del film, posa con una delle sue realizzazioni più efficaci, gli Endoskeletons.

meron, il regista di entrambi i film, sono rimasti entusiasti per quello che abbiamo finora realizzato. Ci hanno dato la loro approvazione durante il corso dell'intero processo."

NIENTE DI PERSONALE

Nei panni di Schwarzy, un cyborg indistruttibile venuto dal futuro, vi troverete a ripetere le gesta del mitico eroe di ferro. Il gruppo creativo della Williams Bally Midway ha pensato che un cabinato con un paio di mitragliatori alla *Operation Thunderbolt* sarebbe stato il modo più adatto di emulare il violentissimo «terminatore». "Nel nostro gioco dovete essere un Terminator", rivela esaltato il co-designer Jack Haeger. "Anzi, impersonate proprio Arnold Schwarzenegger e siete armati di un mitraglitorea modello "Endo", con un rinculo tremendo e potete sparare a qualsiasi cosa o a chiunque vi si pari davanti".

Il concetto di *Terminator 2 - The Coin-op* - è stato ovviamente influenzato decisamente dalla sceneggiatura del film. In ogni caso, la licenza ha concesso una certa libertà ai programmatori della Williams, che hanno incrementato l'azione e la varietà di avversari. T2 è quindi equamente diviso tra il presente ed il futuro, sconvolto da un conflitto mondiale. Quest'ultima sezione gioca un ruolo decisamente più importante nel gioco rispetto al film, perché offre artifici videoludici certamente più interessanti. Il desolato e squallido paesaggio post-apocalisse nucleare è popolato da legioni di metallici Endoskeleton, implacabili cyborg volanti e da una massiccia macchina da guerra che stritola i poveri umani sopravvissuti. Spetta a voi il compito di salvare i superstiti evitando così l'estinzione della razza umana, che il malefico impero dei robot ha cercato ripetutamente di cancellare dalla faccia della terra. La trama ricorda moltissimo quella di Grey, il fumetto. Le macchine sono controllate da un super computer chiamato Skynet. La vostra missione, come quella della Resistenza d'altronde, consiste nel distruggere la diabolica macchina. Prendendo ordini dal leader dei ribelli, John Connor, dovrete ricordarvi di aiutare i vostri compagni umani.

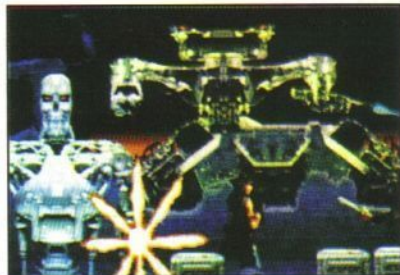
Se riuscirete nel vostro intento di salvare il futuro, potrete quindi sfruttare il generatore dello Skynet che vi permetterà di ritornare nel presente. Ma prima di essere distrutto, il computer è riuscito a lanciare nel passato una terribile macchina da guerra, il T1000, per uccidere il leader della resistenza John Connor, quando è ancora un teenager. La vostra nuova missione consiste quindi nel trovare John e proteggerlo. Ad ogni costo. Questo significa distruggere il T1000 in qualsiasi modo. Ma il vostro rivale si rivelerà un osso molto duro, soprattutto perché dotato di una struttura molecolare che gli permetterà di assumere qualsiasi forma. Se avete già visto il film sapete cosa significa (vi ricordate The Abyss? Molto, molto meglio).

HASTA LA VISTA, BABY

La produzione del coin-op è durata più di una anno ed è costato, per produrre sette livelli, qualcosa come tre milioni di dollari. Con un investimento di queste proporzioni, la Williams ha avuto fortuna nel conquistare la piena approvazione di James Cameron che, apparentemente, è un fan dei videogiochi.

"Abbiamo mostrato a Cameron cosa eravamo riusciti a fare con *Narc* e immediatamente ha capito che *T2* non sarebbe stato un gioco "alla Nintendo" - ha commentato George Petro, un altro co-designer - "James Cameron è un tipo veramente speciale, che riconosce i videogiochi come una forma d'arte, e non li considera come un passatempo infantile e banale. Ha voluto semplicemente comunicarci le sue idea sul gioco e poi ci ha lasciato lavorare in pace. Alla fine della prima sessione, Jim si è presentato e ha detto "date a questa gente tutto ciò di cui hanno bisogno". Abbiamo potuto consultare tutto il materiale possibile e immaginabile. Fossero tutti così".

All'inizio, Haeger e Petro avevano avuto la possibilità di leggere la sceneggiatura di *T2* in California. Alla domanda "sareste in grado di tirarne fuori un gioco?" la risposta è stata uno squillante "YEAAAAAH!".

"Il concetto di Terminator era realizzato su misura per un videogiocatore, - afferma Haeger - l'azione del film è facilmente trasferibile in un videogioco. Abbiamo sfruttato in modo considerevole la parte del film ambientata nel futuro perché offriva spunti interessanti. Nonostante non siano state realizzato nel film, le sequenze futuristiche sono state prese dalla sceneggiatura. Così nel gioco trovate le idee dei creatori di Terminator II che nel film non sono

"Dobbiamo rendere i giocatori consapevoli del denaro che spendono ogni volta che giocano, non possiamo permetterci di vendere un solo hit. Il nostro obiettivo è quello di produrre i migliori coin-op possibili piuttosto che preoccuparci di quali compromessi dovremmo accettare per una conversione. Nessun'altra compagnia sul mercato potrebbe affermare lo stesso. È molto più facile per colossi come Sega o Atari tagliare gli angoli e saltare fuori con un gioco che sarà pronto per una conversione da casa in sei mesi".

Roger Sharpe, Marketing Manager della Williams Bally Midway

state approfondite".

Petro aggiunge: "Abbiamo finito per realizzare un gioco fornito di mitra nel quale due giocatori possono affrontare simultaneamente una serie di cyborg implacabili. Era il modo più immediato di realizzare un gioco così violento. Ma *T2* è il gioco di questa categoria più interattivo nella storia dei videogiochi. I personaggi umani del gioco, o perfino Arnie, commenteranno i vostri exploit con frasi del tipo "great shot" o "way to go" o rimproverandovi se state commettendo troppi errori".

Dave Hudson e Ed Marsh, creatori del trailer di Terminator 2, hanno filmato la video documentazione per i designer grafici Tim Coman e Jon Vogel, che includeva i filmati originali dei personaggi necessari a trasformarli in immagini elettroniche. Robert Patrick, che nel film impersona il T1000, ha speso un lungo e noiosissimo pomeriggio camminando su è giù per una specie di cilindro orizzontale indossando uno speciale e pesantissimo giubbotto pieno di sensori per aiutare la Industrial Light & Magic a creare le incredibili immagini generate dal computer che avete visto nel film. "La cosa più importante a proposito dei nostri videogiochi è che non sono finiti finché non divertono - sottolinea Petro - deve assolutamente essere un gioco che acchiappa per uscire dalla nostra fabbrica. È necessario quindi lavorare sodo. Alla Williams abbiamo scelto una strada differente. Noi siamo i pionieri dell'azione reale digitalizzata graficamente. Ci potranno anche essere altri che pretendono di averlo fatto prima di noi, ma non è vero. Questa sugosa nuova tecnologia è la cosa che convince i giocatori a spendere un altro gettone. Se voi non potete finire di giocare un film e non vedete il finale, non ne sareste irritati? Abbiamo fatto passi da gigante dai tempi di *Space Invaders*".

"Terminator 2 era quasi un videogioco nella sua essenza. Affronta gli stessi temi della distruzione universale e incredibili massacri. È perfetto. Allo stesso tempo, ci ricorda che l'uomo dispone di una forza creativa capace di produrre i nostri stessi mondi, personaggi e storie. Se basassimo esclusivamente la nostra fonte di ispirazione su Hollywood allora moriremmo tutti"

Jack Haeger, co-designer di T2 -The coin op

Se non sopportate la violenza digitale del videogioco, non disperate, la Williams ha pensato anche a voi: che ne dite di un bel flipper?

I GIORNI DEL GIUDIZIO

Eccovi solo una parte del materiale che si è dimostrato necessario alla realizzazione di *Terminator 2 -The Coin-op-*. Cosa avrebbero fatto senza?

17 Settembre 1990
- **modelli fisici e disegni dettagliati del fucile a plasma retro-attivo utilizzato nel futuro**
- **trasposizione dei mezzi robotizzati dal film. Quali cyborg volanti, carri armati cibernetici e legioni di soldati metallici.**

1 Ottobre
- **Specifiche delle scene iniziali del film**
- **Dettagli dei soldati umani nel futuro**
- **Video tape del campo di battaglia futuristico**

29 Ottobre
- **modello del Centurion a quatto gambe**
- **tutti gli schizzi della fortezza di Skynet**

3 Dicembre 3
- **Uso del personaggio di John Connor nel futuro per dialoghi e intermezzi**

7 Gennaio 1991
- **Uso del personaggio del giovane John Connor per impostare il gameplay**
- **Uso del personaggio di Sarah Connor per lo stesso motivo**
- **Video tape della sala giochi Galleria.**

4 Febbraio
- **Video tape della casa per disturbi mentali**
- **Video tape del Cyberdyne Systems.**

4 Marzo
- **Uso dell'umanoide T1000 per impostare il gameplay**
- **Digitalizzazione in tempo reale della metamorfosi del T1000**
- **Video tape del posto di blocco della polizia al Cyberdyne Systems.**

1 Aprile
- **Video tape della fabbrica di acciaio**
- **Uso di Arnie, John e Sarah per dialoghi e intermezzi.**

electronics PERFORMANCE

VIA S. FRUTTUOSO 16/A - 20052 MONZA (MILANO) - TEL. 039/744164

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
PC 286 12 Mhz - 1 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	850.000
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	1.590.000
PC 386 SX 16 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	1.200.000
PC 486 33 Mhz - 4 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	3.250.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L.	2.700.000
PC Portatili 386 SX 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD.	L.	3.800.000
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc. da	L.	145.000
Mother Board 286 16/21 Mhz	L.	250.000
Mother Board 386 SX 16 Mhz	L.	390.000
Mother Board 386 25 Mhz	L.	590.000
Monitor CGA colore	L.	490.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L.	590.000
Monitor VGA 1024 x 768 colore	L.	680.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L.	990.000
Monitor VGA Monocromatico	L.	260.000
Stampante MPS 1230 b / n	L.	390.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n	L.	390.000
Stampante MPS 1550 colore	L.	450.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L.	490.000
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n	L.	680.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L.	695.000
Stampante Laser	L.	2.400.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	140.000
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	195.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb da	L.	180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L.	120.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile	L.	240.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L.	290.000
Hard Disk 40 Mb	L.	390.000
Hard Disk 52 Mb	L.	475.000
Hard Disk 90 Mb	L.	730.000
Controller per Hard Disk e Drive	L.	65.000
Modem interno 2400 da	L.	230.000
Modem esterno 2400 da	L.	290.000
Scanner PC	L.	295.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L.	550.000
Mouse PC	L.	45.000
Mouse PC GM - 6000	L.	69.000
Mouse PC Ottico	L.	85.000
Trackball PC	L.	90.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L.	430.000
Scheda Clock XT	L.	20.000
Scheda Fax		Telefonare
Scheda Multi I / O AT	L.	29.000
Scheda parallela	L.	20.000
Scheda RS 232 Doppia	L.	29.000
Scheda espansione	L.	180.000
Scheda joystick (2 porte)	L.	25.000
Convertitore joystick PC e analogici	L.	35.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy. non analogici)	L.	49.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz da	L.	190.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz da	L.	290.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo		Telefonare
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori		Telefonare

- **Spedizioni contrassegno in tutta Italia**
- **Sconti riservati ai rivenditori**
- **Pagamenti rateali da £. 50.000.= mensili**
- **Riparazioni**

- **Dal 1° gennaio 1992 nuovo N. Telefono 02/6128240 - Fax. 02/66012023**

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE		Telefonare
Amiga 500	L.	690.000
Drive Esterno per Amiga	L.	160.000
Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo	L.	490.000
Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando	L.	280.000
Modulatore per Amiga	L.	60.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L.	60.000
Espansione 512K c / clock e anti-ram A.500	L.	75.000
Espansione 2 Mb interna A. 500	L.	290.000
Espansione 2 Mb esterna A. 500	L.	425.000
Espansione esterna 2 / 4 Mb con 2 Mb su scheda	L.	430.000
Espansioni per Amiga 2000 da 0 a 8 Mb 2 Mb su scheda	L.	430.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L.	450.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb		Telefonare
Modem Amiga da	L.	275.000
Scanner per Amiga	L.	450.000
Digitalizzatore Amiga da	L.	95.000
Videogenlock Amiga	L.	490.000
Tavoletta grafica Amiga		Telefonare
Interfaccia Midi per Amiga	L.	45.000
Mouse Amiga	L.	59.000
Mouse Ottico Amiga	L.	90.000
Brush Mouse per Amiga	L.	135.000
Trackball Amiga	L.	95.000
Action Replay per Amiga		Telefonare
Alimentatore Amiga	L.	115.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L.	15.000
Tappetino mouse antistatico	L.	12.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L.	35.000
Kit 4 joystick per Amiga	L.	29.000
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L.	19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L.	29.000
Turbo Pedal	L.	49.000
Joystick c / cloches BAR manuale	L.	9.000
Joystick c / cloches BAR manuale trasparente	L.	15.000
Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L.	25.000
Joystick c / 3 spari manuali imp. anatomica	L.	10.000
Joystick c / 3 spari + autofire	L.	15.000
Joystick c / 3 spari + microswitches	L.	25.000
Joystick trasparente autofire	L.	19.000
Joystick trasparente microswitches	L.	29.000
Joystick PRO 5000 c / microswitches nero	L.	38.000
Joystick SWITTY JOY	L.	20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L.	39.000
Joystick MINI BAR Professional	L.	75.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L.	39.000
Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L.	25.000
Joystick VG260	L.	20.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo) da	L.	69.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L.	25.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L.	29.000
Joystick PC WINNER	L.	35.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro da	L.	19.000
Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE da	L.	19.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb	L.	1.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	1.500
Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K	L.	1.000
Dischi 5" 1/ 4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	2.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso)	L.	49.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.)	L.	25.000
Kit Puliscitestine Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2	L.	15.000
Kit Puliscitestine per Videoregistratore	L.	19.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L.	3.500
GAME C.64 disco originali da	L.	10.000
GAME C.64 cassetta originali da	L.	10.000
GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali da	L.	20.000
GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali da	L.	20.000
GAME AMIGA originali da	L.	15.000
CARTUCCE NINTENDO		Telefonare
CARTUCCE GAME - BOY		Telefonare

FALCON 3.0™

L'UNICA SIMULAZIONE MIGLIORE DI QUESTA E' TUTTORA COPERTA DA SEGRETO MILITARE

Falcon 3.0™ è la simulazione di volo più realistica che sia mai stata realizzata. Al comando di uno squadrone devi preparare fino a 8 aerei ad affrontare pericolosissime missioni di volo. Tu piloti il General Dynamics F-16 Falcon, mezzo dotato di un devastante potere di fuoco. Sfida il nemico con un incredibile schieramento di forze costituito da Mirages, Hind Helicopters, aerei da combattimento SU 25 e SU 27, più un nutrito numero di MIGs. Teatri di combattimento Panama, Kuwait e Israele, con la possibilità di compiere missioni di addestramento in Arabia Saudita.

Falcon 3.0™ è il più intenso gioco di combattimento con il quale tu abbia mai dovuto misurarti.

CARATTERISTICHE

- Generatore di missioni per progettare combattimenti di addestramento.
- Possibilità di collegamento diretto o via modem con un altro giocatore per confronti a due.
- Grafiche cinematiche digitalizzate ed effetti sonori fedeli alla realtà.
- Mappe di gioco dettagliatissime.

MIRRORSOFT

Spectrum HoloByte™

Controllo da cabina.

Visione completa del campo di battaglia.

Centro assegnamento obiettivi.

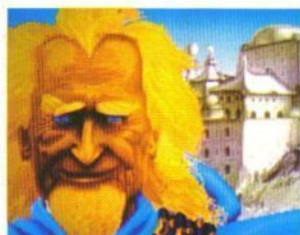
Selezione Menu.

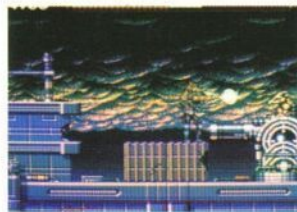
Mirrorsoft Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel. 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

anteprime...

Natale è ormai alle porte e le case di software si stanno facendo in quattro per sfruttare tredicesime e quattordicesime varie (quelle dei vostri genitori, cioè). Considerato quello che ci propinano nelle sale cinematografiche e lo scadente livello delle trasmissioni TV (cosa dire di Fantastico?) fa piacere sapere che il mondo del software si prepara a sfornare qualcosa di buono per Natale. Non meravigliatevi perciò quando ci sentirete dire "Due adulti, per piacere" alla grassona che vende biglietti all'ingresso della MCXXXI fiera del software natalizio...

DUNE Virgin Games

La versione cinematografica di David Lynch del popolare romanzo di fantascienza di Frank Herbert si è rivelata un disastro irreparabile, anche se mi chiedo come pensavano di rendere in un film di due ore la complessità epica del romanzo. Sia come sia, la conversione ufficiale del film è finalmente pronta, grazie alla Virgin e agli sviluppatori francesi della Cryo. Si tratta di un'avventura grafica animata, non troppo distante da quelle realizzate dalla Lucasfilm o dalla Delphine, ma con l'inserimento di un interessante elemento strategico. È un gioco davvero molto bello e vanta una fantastica colonna sonora di tipo cinematografico. Le versioni per Amiga, ST, PC sono attese per Pasqua; ah, dimenticavamo, occhio a Sting che, come succedeva anche nel film, fa una veloce apparizione.

WOLFCHILD Core Design

Simon Phipps viene solitamente ritenuto il re dei giochi d'azione per console del genere piattaforme. È indubbio che la persona che ha creato giochi come *Switchblade* e l'eccezionale serie di *Rick Dangerous* sia sempre al lavoro su qualcosa di buono. In questo periodo il genio dalla famosa acconciatura è tutto preso da un lavoro che, stando alle sue promesse, sarà il suo capolavoro, il miglior gioco che abbia mai realizzato. Per farla breve, *Wolfchild* è un'avventura dinamica tutta azione che può essere descritta come un incrocio tra *Rick Dangerous* e *Strider*, dal momento che include molte influenze giapponesi "shakerate" con elementi tipici dei giochi di Phipps. Tecnicamente parlando è stupefacente: 64 colori su schermo, scorrimento parallattico multi-strato a 360 gradi e alcuni dei movimenti più veloci e fluidi che siano mai apparsi sullo schermo di un computer. Il nome del gioco deriva dall'abilità di Saul (l'eroe) di trasformarsi in uomo lupo: certamente il modo migliore di affrontare i problemi della vita quotidiana. Il gioco si sviluppa su cinque livelli e più di 300 schermate e uscirà su ST e Amiga per Natale; sarà il numero uno sotto l'albero? Chissà...

SUSPICIOUS CARGO Gremlin

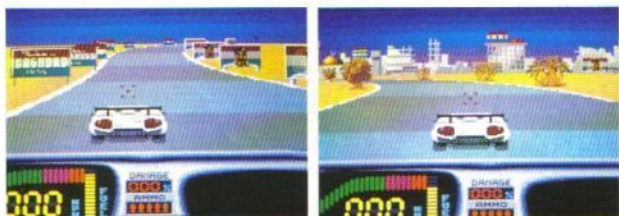
Con il successo ottenuto da *Wonderland*, *Monkey Island* e i recenti prodotti della Sierra, gli adventure grafico-animati sono tornati di moda e la prossima uscita della Gremlin promette di essere uno dei migliori del genere. Ambientato nello spazio, con un'interfaccia utente a icone, è caratterizzato anche, a quel che si dice, da una vena di umorismo grazie al protagonista del gioco: l'avventuroso pilota spaziale Jonah Hayes. La trama prevede che voi, nei panni di Hayes, cerchiate di contrabbandare un pericoloso carico di esperimenti genetici nello spazio profondo. La vostra missione è complicata dalla presenza di diverse autorità galattiche delle quali dovete cercare di evitare le "attenzioni". Simile nella presentazione e nello stile alla precedente avventura spaziale della Gremlin (*BSS Jane Seymour*), *Suspicious Cargo* combina elementi in stile GdR alla *Dungeon Master* con elementi tipici dell'avventura tradizionale. Ci sono persino un paio di sotto-giochi arcade e rompicapo. Quando leggerete queste righe dovreste già trovarlo nei negozi.

TURBO CHARGE System 3

Dopo un lungo periodo di relativa inattività, la System 3 si sta rimettendo in movimento e pare che fra le sue prossime produzioni una delle più promettenti sia questo ambizioso gioco di corsa automobilistica a inseguimento. Intitolato originariamente *Border*, è ambientato nel mondo del traffico internazionale di droga. Il giocatore è un

http://speccy.altervista.org/

anteprime......

super agente segreto, o giù di lì, che deve pilotare la propria Lamborghini Countach truccata, in stile *Chase HQ*, su una serie di pericolosissime autostrade all'inseguimento di alcuni pervertiti spacciatori di polverina... Ci sono moltissime armi in giro, da raccogliere e no, e moltissimi tipi non proprio raccomandabili che le possono usare, quindi azione e movimento sono garantiti. Vi ricordate il terribile *Fire and Forget*? Questo gioco dovrebbe esserne una buona versione di quel titolo; dovrebbe avere cioè la giusta velocità, le obbligatorie esplosioni e tutti quei piccoli particolari che mancavano in *F&F*. Mettetevi in fila: dovrebbe uscire all'inizio dell'anno prossimo.

CORPORATION Virgin Games

Quando uscii l'anno scorso, *Corporation* ottenne subito un successo strepitoso e diventò il numero uno su Amiga, portando alla fama i debuttanti della Core Design. Ora i possessori di Megadrive potranno assaporare le delizie della brillante avventura dinamica di Kevin Bulmer, grazie alla Virgin. La conversione è stata curata dalla Core stessa, perciò potrete dormire sonni tranquilli sulla qualità del lavoro. In generale non ci sono grossi cambiamenti- anche se, evidentemente, la maggiore potenza della macchina permetterà di migliorare la qualità della grafica e tutto fa pensare che la gestione dei poligoni pieni sarà molto più fluida. Se le nostre previsioni sono esatte, i proprietari di Megadrive dovrebbero cogliere l'occasione di fare qualcosa di più interessante che non martellare freneticamente sul pulsante di fuoco. La data di pubblicazione è stata fissata per i primi mesi del 1992.

CHUCK ROCK Virgin Games

Non è una sorpresa che l'avventura dinamico-comica *Chuck Rock*, considerata da tutti come uno dei migliori giochi della Core Design, sia in lista per una conversione su Megadrive. I recensori hanno perso la testa per la sua giocabilità "da console", e in un certo senso si può dire che il gioco trovi una dimensione a lui più consona su cartuccia. Gary Gritter è il responsabile di tanta gloria, e questa volta non rinuncia ad alcuni tocchi estetici completamente nuovi che rendono questa avventura ancora più gradevole. Particolarmente interessante è il superbo scorrimento multi-livello, in parallasse che dà al gioco una sensazione da sala-giochi finora sconosciuta sul piccolo schermo. *Chuck Rock* dovrebbe essere disponibile nei primi mesi del 1992. O almeno così si vocifera negli ambienti che "sanno"...

UNDER PRESSURE Electronic Zoo

Eldricht the Cat, dopo l'eccellente simulazione sportiva futuristica *Projectyle*, ritorna nell'arena del software con un gioco abbastanza strano. Il giocatore rappresenta il pilota di un robot modello ED-209 gigante (se non ci credete date un'occhiata alle immagini...), che deve farsi strada attraverso una serie di mondi alieni con lo scopo di liberare la propria ragazza. La trama non è delle più entusiasmanti, ma gli elementi extra, per esempio una grande varietà di armi e l'inserimento di alcuni rompicapo da risolvere, promettono di rendere il gioco un po' più coinvolgente di quanto possa sembrare. Se sul fronte del gioco non ci sono novità di nessun genere, la grafica, al contrario, è abbastanza innovativa: gli sprite sono fra i più grandi che si siano mai visti in un video gioco. Con un pizzico di fortuna dovrebbe essere pronto entro la fine dell'anno, perciò, cari amici possessori di 16-bit, tenete gli occhi aperti, O. K.?

INDY HEAT Storm

Gli appassionati del superbo *Super Offroad Racer* saranno felici di sapere che sta per uscire un'altra eccellente simulazione di corsa, ancora una volta convertita da un coin-op della Leland (autori, come saprete, del già famoso *Offroad*). In questa conversione, non troverete più acrobazie lungo piste di terra battuta, perché *Indy Heat* è ambientato nel mondo molto più elegante e alla moda dei Grand Prix. Quattro macchine gareggiano su 15 piste, tortuose e complicate. La grafica è a schermata singola e ci sono moltissimi particolari azzeccati, come la possibilità di adattare le macchine alle proprie esigenze e di realizzare impennate. C'è inoltre una piacevolissima opzione a tre (e persino a quattro) che consente ai giocatori di correre contemporaneamente. Il gioco vi permette perciò di lanciarvi con i vostri amici in un vero e proprio derby all'ultimo sangue. Convertito dallo stesso eccezionale gruppo già autore di *Rodland* e *SWIV*, *Indy Heat* dovrebbe uscire in gennaio del '92.

http://speccy.altervista.org/

UN NUOVO GRANDE SUCCESSO DALLA LUCAS FILM

ALCUNE FRA LE PIÙ MICIDIALI ARMI DI HITLER NON FURONO MAI USATE. FINO AD ORA....

Immaginate lo shock dei piloti americani del B-17 quando i primi caccia a reazione tedeschi sfrecciarono sulle loro teste. Gli ingombranti bombardieri sembravano essere fermi, bersagli troppo facili per aerei così all'avanguardia rispetto a quei tempi.

Il bireattore Me262 lanciava una raffica di 24 missili aria-aria in meno di un decimo di secondo. E questo è solo uno dei poco conosciuti aerei di cui disporrete in *Secret Weapons of the Luftwaffe*™.

Salirete fino a 16.000 piedi al minuto nell'incredibile Me 163 Komet caccia a razzo, piloterete l'eccezionale Gotha 229, che mostra un incredibile somiglianza al bombardiere Stealth dei nostri giorni.

Gli alleati furono salvati da un errore di Hitler?

Come leggerete nel dettagliato manuale storico, la richiesta di Hitler di un bombardiere a sorpresa fu ritardata a causa dello schieramento dei Me 262 come caccia.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, potrete capovolgere questa decisione. Potrete opporre a queste armi rivoluzionarie i più conosciuti caccia tedeschi Bf109 e FW190, contro le Fortezze Volanti B17 dell'ottava Forza Aerea Americana, i P51 Mustang ed i P47 Tunderbolts. Ogni particolare è tecnicamente, storicamente e graficamente autentico.

Volare fra mille pericoli.

Nel lontano 1944, nel vano tentativo di arrestare il massiccio bombardamento alla luce del giorno degli Alleati, i tedeschi ricorsero immediatamente ai loro aerei sperimentali. Proverete l'angosciante terrore di pilotare apparecchi tanto pericolosi da guidare, tremerete nel ricevere un colpo diretto, lotterete per la visibilità attraverso le macchie d'olio e Vi troverete il tettuccio perforato dai proiettili.

Vi accorgerete con orrore che il motore sta andando a fuoco e combatterete anche contro le avverse condizioni metereologiche.

Dominerà l'estremo realismo della grafica bitmap a 256 colori VGA e degli effetti sonori.

In *Secret Weapons of the Luftwaffe*, non rivivrete soltanto i combattimenti aerei nei cieli della Germania del 1943-45 ma deciderete Voi stessi se queste armi eccezionali avrebbero potuto cambiare l'esito della guerra o meno.

A DIVISION OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY

Disponibile per PC con manuale e Software in italiano

A richiesta:
- T-SHIRT
- POSTER
- MOUSE PAD

VACANZE ROMANE

La Softel è da anni ormai sul mercato italiano della distribuzione di videogiochi, e nell'anno in corso è riuscita ad assicurarsi i prodotti di nomi altisonanti quali Core Design, Loriciel, Genias e DMI. E cosa c'è di meglio, per presentare ai giornalisti italiani queste "nuove" etichette, se non una conferenza stampa con tanto di rinfresco, pranzo e gadget?

Un fanciullo può combinarne di tutti i colori pur di ritornare tra le braccia della propria mammina.

The Golden Eagle. In Francia il primo episodio della serie ha avuto uno strepitoso successo. C'è da credere che sarà così anche per il secondo!

Warm Up della Genias. Le mutazioni subite da questo titolo farebbero invidia a un personaggio di Nathan Never.

Di solito, introducendo articoli relativi a conferenze stampa avvenute lontano da Milano, si ha sempre la tendenza di parlare del tempo o del cibo. A Nizza c'era il sole, a Londra pioveva, a Parigi c'era il paté de fois gras, a Roma c'erano i maritozzi. Un modo un po' banale, ma che ho saputo sfruttare anche questa volta, per far entrare il lettore nell'ambito delle novità che sono state presentate nel corso dell'incontro con i giornalisti.

Questa volta le software house in questione sono alcune vecchie conoscenze, e una nuova arrivata. Rispettivamente Core Design, Loriciel, Genias e DMI. Ma procediamo con ordine...

CORE DESIGN

Oltre al fantastico *Heimdall*, del quale avete già letto l'anteprima esclusiva sullo scorso numero di K, e di cui trovate la recensione in questo numero, e ad alcuni spunti sul suo seguito, che dovrebbe essere in vendita tra un anno esatto, la software house di Derby ha presentato un demo del suo prossimo progetto: *Wolf Child*, un gioco a piattaforme con ampi elementi arcade, che ricalca il cliché molto di moda di questi tempi, di cui comunque la Core Design è maestra (ricordate *Rick Dangerous* e *Switch Blade*?), e che promette molto bene anche se non si è visto molto per ora.

LORICIEL

La Software House francese ha annunciato numerosi titoli che invaderanno tra breve il mercato italiano, sia per computer che per console. I titoli relativi alle console, già usciti per gli home computer, sono titoli noti anche agli utenti italiani, *Davis Cup Tennis* (che altro non è che il *Tennis Cup* uscito su Amiga) disponibile per PC Engine (molto diffuso in Francia), *Panza Kick Boxing* sempre per Pc Engine e, l'anno prossimo per Super Famicom. Sono molti i progetti che riguardano anche il Megadrive, ma ancora non è stato annunciato nulla ufficialmente.

Passando al versante computer, i giochi Loriciel che presto vedranno la luce sono *Baby Jo* un arcade che vede come protagonista un infante che deve ritrovare la via di casa, *The Golden Eagle* il secondo episodio, il primo è apparso in Italia per l'Olivetti PC1, di una saga che impernia la propria giocabilità sulle classiche avventure dinamiche. È stato annunciato anche il seguito di *Tennis Cup*, nel quale verranno migliorati il sistema di controllo e la quantità di opzioni.

GENIAS

La casa di Bologna ha finalmente presentato la versione definitiva di *Warm Up*, il gioco di corsa che ha subito moltissime modifiche prima di arrivare sugli scaffali, e che si è rilevato un po' una delusione rispetto alle aspettative della vigilia, che presentava grafica poligonale e visuale dall'interno della vettura. Tutt'altro discorso per *Top Wrestling* che pur essendo ancora in fase embrionale (nel momento in cui scrivo) promette molto bene. L'argomento del

Hagar il vichingo. Terribilmente simpatico.

Ooouuh! Io aveva detto questo. Se tu distrai tua mente, allora lui ti schiaccia. Sono due su uno nei miei pronostici. (Dan Peterson)

gioco, facilmente deducibile dall'innovativo titolo, è riferito agli incontri (scontri) tra quelle montagne di muscoli dai nomi quanto meno truci, che vengono definiti lottatori. Grandi sprite e ottimi effetti sonori sono la parte più interessante del gioco.

DMI

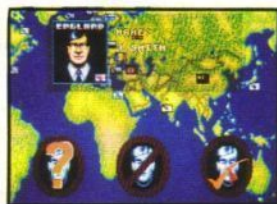
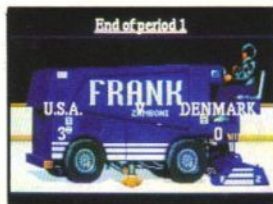
La DMI è un etichetta relativamente nuova nel campo dei videogiochi, e principalmente si dedica alla distribuzione di giochi realizzate da altre software house. Prima tra le quali, la tedesca Demonware, che ha in cantiere un'avventura graficamente fantastica in stile Sierra, che si basa sulle trame tipiche dei B-Movie degli anni '50, dal titolo *The Mind Bending Aliens From Hyperspace*. Inoltre, la Kingsoft, sempre affiliata DMI ha presentato *Hagar the Horrible*, personaggio tratto dalle strisce apparse a suo tempo sul "Sun" (in Italia è chiamato Hagar il Terribile, ed è edito dalla Glènat), un gioco a piattaforme. Speciale menzione per *Top Banana*, un titolo demenziale già nel nome, e che presenta uno scenario psichedelico con sonoro cyberpunk. Il gioco è folle, ma attraente.

CHI HA PAURA DEL LUPO?

Poco prima di andare in stampa, la Genias ci ha comunicato che ha abbandonato il progetto di Prototype, uno sparatutto che era ormai quasi pronto per entrare nei negozi.
Le motivazioni sono diverse: la mancata consegna nei termini di tempo stabilite, assurde pretese economiche per il tipo di giochi in questione e la mancata firma del contratto. Tutto questo ha perciò indotto i dirigenti Genias a rinunciare alla commercializzazione, sotto la loro etichetta, del gioco.
Sotto potete vedere il nuovo logo Genias.

FACE-OFF

ICE HOCKEY

Dopo l'incredibile successo di Manchester United Europe, Krisalis presenta "Face Off Ice Hockey".
Caratteristiche del gioco: Gestione di quattro giocatori, sostituzioni (animate per Amiga 1 mega), nome del giocatore in possesso del dischetto, azione a tutto schermo, possibilità di eliminare l'arbitro, 30 paesi differenti con bandiere e allenatori, fino a cinque livelli di difficoltà, replay, salvataggio e ricaricamento del gioco, show prima dell'incontro, il dottore della tua squadra, possibilità di analizzare forza e debolezza di sciascun giocatore, allenamento della squadra con tre discipline differenti, voci (Atari ST), trattiche di squadra (inclusa la possibilità di giocare sporco!), combattimenti, statistiche di squadra, opzione di solo gioco arcade (basata sulla logica di gioco di Manchester United Europe), opzione di gioco solo manageriale, opzione di simulazione completa.

DISPONIBILE PER AMIGA & ATARI ST

http://speccy.altervista.org/

QUALITA' LASER

Uno dei miei stand preferiti all'ultimo SMAU era quello dove esponeva la Newel e il motivo è presto detto: lì c'era *Dragon's Lair*!

Ricordate l'articolo sul ritorno dei laserdisk apparso su K di luglio/agosto?

Ebbene, ora non è più necessario andare fino in Germania per procurarsi tutti i più bei coinop al laser: basta telefonare allo 02/323492, oppure andare direttamente in negozio, per i fortunati che abitano a Milano e dintorni!

Attualmente è disponibile, oltre al "mitico", anche un'adventure in inglese, *Thayer's Quest*; a dicembre arriverà *Space Ace* e nell'immediato futuro sono previsti *Thayer's Quest 2, Cobra Combat, Shadow of The New Stars, Casino Royal* 1 e 2 (V. M. 18), *MACH 3, Firefox, Voyage to The New World* e *Orpheus*.

Come dite? Non sapete cos'è *Dragon's Lair*? Beh, presto vedrete in sala giochi *Dragon's Lair II* e conoscerete tutto di lui, e quindi non potrete fare a meno di questa opportunità per averlo a casa vostra (il lettore Pioneer CLD1500, con cui potete fare anche centomila altre cosette divertenti, più l'interfaccia per il vostro computer e un software costa 1.450.000 lire, i titoli successivi 199.000!).

Comunque vi rammento la storia: un perfido Dragone ha rapito la bellissima principessa Daphne e la tiene prigioniera nel suo castello, custodita in una sfera magica, come fosse il suo tesoro più prezioso; noi dobbiamo impersonare l'impavido eroe di turno, Dirk the Daring, che deve attraversare 37 ambienti (28 più 9 identici, ma simmetrici) prima di giungere ala Tana del Dragone, dove troverà una spada magica per sconfiggerlo.

Il metodo di gioco è relativamente semplice: bisogna muovere il joystick o pigiare il pulsante al momento opportuno, altrimenti Dirk perderà una vita.

Chi ha già giocato al bar si troverà bene, perché questa versione è praticamente identica all'originale, con qualche piccola variazione dei tempi di esecuzione di alcune mosse (ma dipende anche da che versione avete giocato, americana o italiana).

Comunque, nel riquadro in basso, vi ho preparato un piccolo elenco dei quadri, con cui potrete "barare".

IUR-Maurizio Miccoli

Avventure in Tailleur

Chi crede che i giochi su laser disk non siano altro che una continua e noiosa sequenza azzeccata di movimenti del joystick si sbaglia di grosso. *Thayer's Quest* è un'avventura vera e propria, supportata dalla fantastica grafica che solo il laser può offrire. Oltre alle scelte in perfetto stile GdR disponibili per il giocatore ogni qual volta il caso lo necessita (l'incantesimo adatto per distruggere un determinato nemico, l'oggetto giusto per uscire da una situazione pericolosa, ecc.), il gioco presenta numerosi commenti parlati (logicamente in Inglese) che garantiscono atmosfera al gioco.

ALTRI TITOLI AVVENTURA

ORPHEUS

SHADOW OF THE NEW STARS

VOYAGE TO THE NEW WORLD

ISTRUZIONI PER L'USO

Come si può utilizzare al meglio la guida rapida che vi abbiamo fornito?

Innanzitutto bisogna togliere il jack dalla presa «control in», in maniera da rendere di nuovo operativo il telecomando; poi bisogna utilizzare su quest'ultimo il tasto «Frame Time/ Track Time», facendo comparire sullo schermo la scritta «Frame» accompagnata da un numero lampeggiante.

A questo punto basta inserire il frame corrispondente al quadro desiderato, schiacciare «Pause» se non lo si vuole far partire subito, e poi pigiare «Play».

Potrete così studiarvi tutta la sequenza verificando le mosse giuste da effettuare. Se poi volete divertirvi ad ammirare *Dragon's Lair* fotogramma per fotogramma è sufficiente usare «Step» per avanzare e «Still» per tornare indietro! Infine per ritornare a giocare basta reinserire il jack nel «control in».

DRAGON'S LAIR GUIDA RAPIDA DI TUTTI I QUADRI,CON FRAME DI PARTENZA

Frame	Quadro
1215	PONTE LEVATOIO (LE TRE PORTE)
2145	TENTACOLI!
2889	SERPENTI!
3353	LIANE INFUOCATE
3931	PISCINA (PUGNALI, STAGNO, RAGNO)
4915	PENTOLONE
5475	GIDDY GOONS
6131	SCIVOLO
6757	ARMI VOLANTI
7677	PALE GIRANTI
8501	TUNNEL DEL VENTO
8941	MURO CHE SI CHIUDE
9321	FULMINI
9813	CAVALLO VOLANTE
10533	CAVALIERE ELETTRICO
11281	TESCHI E SCHELETRI
11981	PASSERELLA CON PIPISTRELLI
12515	LIANE INFUOCATE (simm.)
13095	PISCINA (simm.)
14079	PIPISTRELLI-GRANDE PIPISTRELLO
14639	PIATTAFORMA CHE CADE
15418	ARMI VOLANTI (simm.)
16336	CAVALLO VOLANTE (simm.)
17056	LIZARD KING (RE LUCERTOLA)
18074	DRINK ME
18454	TESCHI E SCHELETRI (simm.)
19154	PALE GIRANTI (simm.)
19978	PAVIMENTO A SCACCHIERA
20466	SALA DEL TRONO
21004	CAVALIERE ELETTRICO (simm.)
21752	PIATTAFORMA CHE CADE (simm.)
22531	RAPIDE & MULINELLI
24171	MOSTRI DI LAVA
25329	CAVALIERE NERO A CAVALLO
25891	PALLE ROTANTI
26571	CAMPO MAGNETICO E PONTE SUL GEYSER
27090	RAPIDE & MULINELLI (simm.)
28730	LA TANA DEL DRAGONE
31433	FINE DEL GIOCO
31476	FINE DEL DISCO

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Schermate Amiga

VELOCE!
DIVERTENTE!
SPETTACOLARE!

CHI LO HA PROVATO ...
NON HA ANCORA SMESSO DI GIOCARCI!

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

http://speccy.altervista.org/

SHADOW LANDS

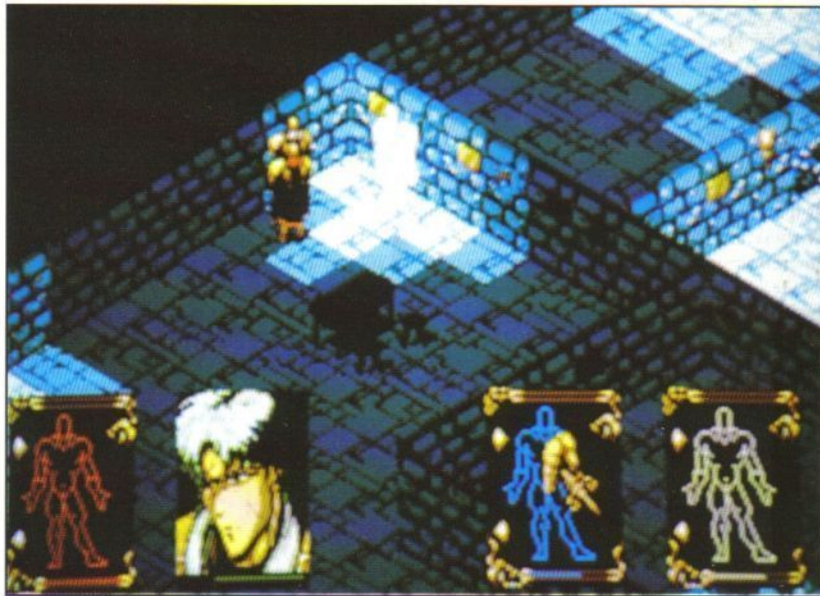
Qual è il segreto per produrre un buon Gioco di Ruolo in 3D isometrico? La Teque, sviluppatrice di *Shadowlands* per la Domark è convita di conoscerlo. K si reca nel cuore dell'East End londinese per fare luce sul lavoro svolto sinora...

Il mercato dei GdR attira sempre più l'attenzione delle società di software, soprattutto quello dei GdR in vista 3D isometrica. Solo negli ultimi mesi abbiamo visto *Heimdall* della Core e *Robin Hood* della Millennium, per non parlare dei "classici" *Cadaver* dei Bitmap Bros e *Immortal* della EA.

Tutti questi giochi hanno però sofferto fin'ora dello stesso problema - c'è un solo personaggio centrale. In un gioco di altro tipo questo rappresenterebbe la norma (pensate alla serie di *Mario*) ma in un GdR la cosa è inaccettabile (per non dire blasfema). Chiedete a qualunque appassionato di GdR e questi vi risponderà che gran parte del fascino del genere viene dall'interazione tra due o più personaggi. È vero che in *Heimdall* c'è un party di tre personaggi, ma dal momento che solo uno di loro è presente sullo schermo in ogni dato momento, il problema rimane irrisolto.

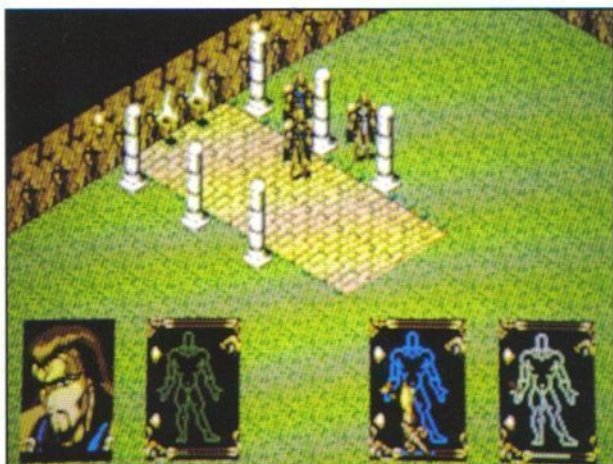
Alla Teque, una società di software che ha tra i suoi clienti la Domark, stanno sviluppando e rifinendo un nuovo stupefacente sistema di GdR in 3D isometrico che potrebbe rivelarsi la base di rilancio per un genere ultimamente un po' stagnante.

Il gruppo di sviluppo non nasconde la propria ammirazione per *Dungeon Master*, e molti aspetti di *Shadowlands* richiamano alla mente il classico della FTL. Anche la trama (uno spettro guida un gruppo di quattro avventurieri attraverso una serie di segrete nel tentativo di recuperare il proprio corpo) sembra stranamente familiare. Dice Dean Laster, boss della Teque: "Tutti adoriamo *Dungeon Master*, ma non credo che nessuno di noi si sia messo a studiarne seriamente la trama. Solo dopo avere sviluppato l'intreccio per il nostro gioco ci siamo accorti delle somiglianze che esistono tra i due programmi".

In ogni caso, l'idea di uno spirito guida provvede un'ottima spiegazione logica (logica per un mondo fantasy) per la vista a volo d'uccello dell'azione.

Alcuni interruttori attivano dei teletrasporti che possono trasportare il personaggio in una altra zona delle segrete o far apparire uno sciame di cattivoni. In questo caso, lo sfortunato omino blu è catapultato verso una destinazione ignota in un lampo.

Il punto di forza visivo di *Shadowlands* è la tecnica che alla Teque chiamano "Photoscape": un innovativo sistema di illuminazione nel quale ogni oggetto illuminato getta intorno a sé un proprio cerchio di luce, mentre gli oggetti e le creature lontane dalla luce vengono visti solo come vaghe sagome indistinte. Il risultato è un'atmosfera tetra e affascinante: cos'è quella sagoma che si sta muovendo lentamente verso di voi? C'è solo un modo per scoprirlo. E mano a mano che le torce del party si consumano, l'alone di luce si restringe sempre più finché i quattro poveretti sono costretti a procedere in un'inquietante semioscurità.

La cosa più importante è che Photoscape non è solo un modo di rappresentare la luce graficamente. Alcuni mostri reagiscono in modo differente in presenza di luce, e sensori fotosensibili installati sulle pareti possono spalancare trappole o generare una miriade di altri effetti.

Shadowlands è attualmente in fase di programmazione su ST. Barry Costas, il responsabile, utilizza an-

(sopra e a dx) All'aperto il sole sorge e tramonta, e viene la notte (vedi qui sopra). I bracieri dalle fiamme verdastre sono altari della reincarnazione, dove i personaggi possono portare i loro alleati per una cura intensiva. Alcuni si incontrano senza difficoltà, mentre altri possono essere sorvegliati o richiedere qualche forma di pagamento.

che il sistema di sviluppo SNASM su IBM PC, mentre è già prevista una versione Amiga. Come potete vedere dalle foto, gli aloni di luce sono irregolari ai bordi, e non circolari. È un compromesso necessario - dei cerchi sarebbero stati troppo lenti da disegnare ed avrebbero rallentato significativamente il gioco. "Quando terminammo la fase di programmazione," dice Dean, "Barry fece una serie di calcoli per vedere a che velocità il programma sarebbe girato. Oggi possiamo dire che gira quasi alla velocità massima permessa da un ST. Abbiamo realizzato un buon compromesso tra qualità della grafica e velocità".

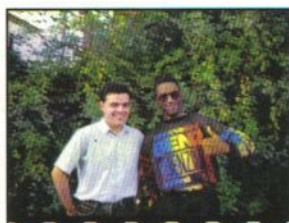
Splendore estetico a parte, *Shadowlands* vanta una delle interfacce utente più eleganti e funzionali che abbia mai visto in un GdR. I personaggi possono compiere una miriade di azioni, da raccogliere oggetti ad attivare interruttori, semplicemente cliccando un paio di volte il bottone del mouse. Gli oggetti possono essere conservati nello zaino del personaggio, tirati fuori o cambiati di posto con facilità. Il giocatore si trova così perfettamente a suo agio ogni volta che deve compiere un'azione.

Un altro punto di forza del programma è che dal momento che i personaggi possono essere diretti individualmente, se necessario, il gioco ricostruisce fedelmente l'atmosfera di un autentico GdR. A questo aggiungete che ogni personaggio ha caratteristiche individuali che lo distinguono grandemente dagli altri tre. In questo modo un personaggio può agire in un'area della segreta mentre altri stanno facendo qualcosa di completamente differente altrove. Per esempio, mentre tre personaggi stanno combattendo una banda di troll, il quarto guarisce le sue ferite bevendo una pozione miracolosa custodita in un'altra stanza.

Shadowlands ha richiesto otto mesi di programmazione, e il lavoro è stato tutt'altro che facile. "Moltissime parti del programma sembravano facili da realizzare quando le avevamo progettate", dice Dean, "ma quando si è trattato di programmarle abbiamo visto i sorci verdi". Un esempio particolare sono i trabocchetti. Quando un oggetto o una persona ci cade dentro, si suppone che riappaia nella stessa posizione un livello più sotto. Sembra facile, ma quando avete numerosi trabocchetti su uno stesso livello tutti devono essere fisicamente collegati l'uno all'altro, e il lavoro di trasferire i dati sugli oggetti da un livello all'altro è veramente bizantino.

Shadowlands sarà pubblicato solo a marzo dell'anno prossimo, sebbene già adesso appaia a buon punto. "Se realizzassimo il programma con una vista dall'alto, il gioco sarebbe pronto il mese prossimo", rivela Dean. "Ora però dobbiamo terminare la parte grafica, e la scelta di una prospettiva isometrica allungherà di qualche mese i tempi di realizzazione." Alla Teque sembrano essere tutti molto felici dei risultati ottenuti. "Shadowlands è il GdR dei nostri sogni: una combinazione di *Gauntlet* e *Dungeon Master*. Purtroppo, essendone i programmatori non potremo giocarci", sospira Dean. *Shadowlands* rappresenta il primo passo su una strada completamente nuova per la Teque, che fino a oggi era nota per le sue conversioni da coin-op. Credetemi, questo titolo ha tutte le potenzialità per diventare un grosso hit. Senza ombra di dubbio.

(a fianco) La schermata dell'inventario. Ha molte somiglianze con quella di Dungeon Master, ed è altrettanto semplice da usare. Notate le due piccole scacchiere in basso a sinistra. Il giocatore può disporre come meglio crede le pedine colorate raffiguranti i personaggi, alterando così l'odine di marcia del party o dividendolo in più gruppi (essenziale talvolta per risolvere alcuni problemi).

(dx) Nella piramide le pareti sono coperte da geroglifici e sarcofagi. Alla Teque hanno progettato il gioco su quattordici livelli, divisi in tre aree interne (le segrete, le caverne e la piramide) e due aree esterne. Nonostante si tratti di un gioco molto vasto, la sua struttura è piuttosto lineare: non è possibile accedere al secondo livello delle segrete se prima non si è completato il primo. "Un gioco dalla trama aperta può sembrare più affascinante", dice Dean, "ma in realtà alla fine il giocatore è sommerso dalle possibilità di scelta e finisce con il girare intorno senza meta. Deve esserci nel programma una struttura che permette al giocatore di agire in modo logico".

(a fianco) I programmatori di Shadowlands della Teque: il programmatore Barry Coast (sinistra) e l'artista grafico dal curioso nome Mark Anthony. Mark ha partecipato a progetti che vanno da Escape from the Planet of Robot Monsters della Domark a Revelation della Krisalis. Shadowlands è il primo lavoro di una certa consistenza per Mark.

(in fondo a sx) Pozioni! Ma che cosa fanno? Anche se non potete vederlo, c'è un contenitore vuoto d'acqua alla sinistra del party che può essere riempito con la fontana nel muro. Dopo tutto bisogna bere molto per girare tutto il labirinto.

E IL FUTURO?

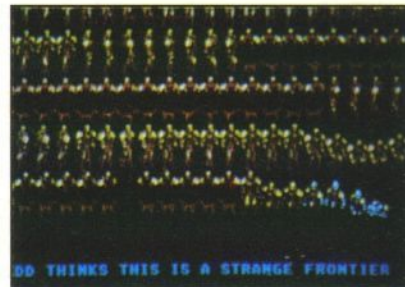
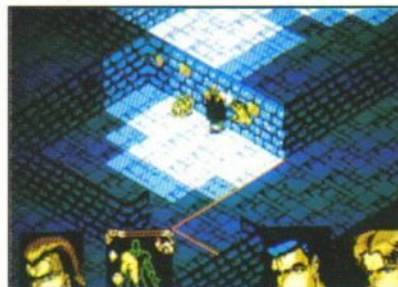
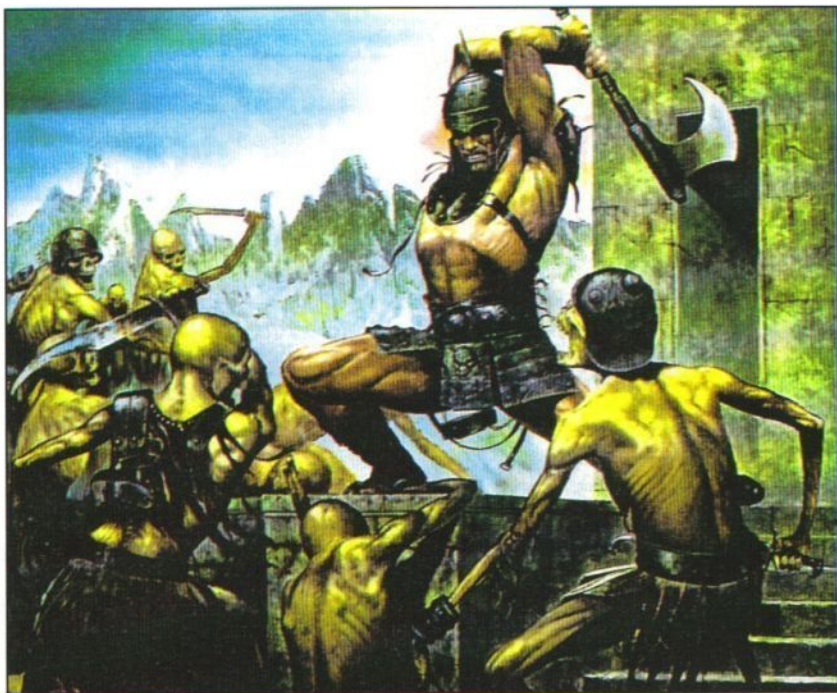
Il sistema Photoscape (per il momento non ancora registrato come ™, ma è questione di poco tempo) è troppo azzeccato per essere utilizzato per un solo gioco, quindi non è una sorpresa se la Teque ha già in cantiere un secondo titolo della serie. La scelta logica sarebbe per un gioco di genere fantascientifico, giusto? Sorrisi imbarazzati. "Mi spiace dirlo," sorride Dean, "ma è esattamente quello che avevamo in mente".

Apparentemente l'intenzione è di realizzare un gioco in perfetto stile *Alien*. I giocatori sono marine spaziali il cui compito è scoprire cosa è accaduto a una gigantesca nave spaziale umana trovata abbandonata. La luce viene dalle lampade montate sugli elmetti. In teoria la cosa sembra promettere bene: pensate agli alieni che si muovono appena intravisti nell'oscurità.

(dx) Al contrario di Dungeon Master, qui il party è veramente un party. I quattro individui sono personaggi separati e differenti, non solo una massa di numeri e statistiche. In questo modo i personaggi possono essere divisi come meglio si ritiene - nonostante la ragione per queste scelte è spesso una macchinazione dei progettisti del gioco piuttosto che una decisione del giocatore. In questo caso, i personaggi sono stati teletrasportati in due stanze separate da profondi baratri. Ogni stanza contiene una porta chiusa e una chiave... per la porta dell'altra stanza. I personaggi devono tirarsi le chiavi cercando di non farle cascare (o di non cascare loro stessi) dentro al baratro. Notate la posizione delle icone dei personaggi.

(sotto) Una delle cose migliori di Shadowlands è la grande quantità di cose da fare. Se il giocatore non sta combattendo contro un gruppo di mostri, sta risolvendo un rompicapo. Non si perde molto tempo ad attraversare corridoi infiniti e tutti uguali. Qui, per esempio, due fessure sono pronte a ricevere le monete dei giocatori... ma quali saranno i risultati?

(sotto a dx) Così vengono animati i personaggi. Ci sono cinque posizioni per ogni azione (raccogliere un oggetto, camminare, ecc...). Dal momento che ogni personaggio può essere voltato in otto direzioni differenti, non ci vuole un genio matematico per capire che il numero totale delle posizioni sarà veramente molto alto.

http://speccy.altervista.org/

(Sotto) L'effetto console è particolarmente evidente in questa inquadratura. Il livello Greco è un ottimo esempio della sensazione di grandezza a cui puntava la System 3. Un interessante rompicapo: se colpite il tallone di Achille scoprirete che... beh, per questo dovrete aspettare, non credete?

MYTH

La versione a 16-bit del titolo più famoso della System 3 è in produzione fin dal 1989, quando la sorellina a 8-bit ricevette il Joystick d'Oro come Miglior Gioco a 8-bit dell'Anno. Il lavoro è quasi terminato...

Se credete che fare il giornalista sia un mestiere facile e comodo, dovreste provare a intervistare Adrian Cale, uomo ovunque della System 3. L'esperienza ricorda da vicino quelle scene dei film di spionaggio in cui i cattivi tentano di sottoporre l'eroe di turno al lavaggio del cervello. Nel caso di *Myth*, però, l'ardore con cui Adrian parla del proprio gioco ha un fondamento solidissimo, dal momento che il programma promette di essere una delle più belle conversioni da 8-bit a 16-bit viste da anni.

Nelle sue incarnazioni su Spectrum e C64, *Myth* vedeva un giovane innocente trasportato da un vortice mistico contro la sua volontà nella culla di tutti i miti: l'antica Grecia. Per tornare alla normale vita di tutti i giorni il malcapitato doveva completare un numero non indifferente di compiti - come uccidere meduse, idre, ecc... - mentre progrediva attraverso luoghi e tempi diversi. Il gioco ebbe un'accoglienza calorosissima da parte di critica e pubblico, e le versioni a 16-bit furono annunciate in un battito di ciglia.

La programmazione di *Myth* ha però richiesto un tempo straordinariamente lungo, e con una serie di giochi molto simili appena pubblicati o in attesa di apparire sugli scaffali, alla System 3 saranno sicuramente preoccupati visto che il loro titolo non è altro che una versione migliorata di un gioco apparso due anni fa, vero?.

Beh, a dire il vero no, a quanto dice Adrian Cale: "Sì, il gioco ha richiesto un lungo tempo di programmazione e questo ha permesso ai nostri progettisti di dedicarci tutta la loro attenzione. Il risultato finale avrà sul mercato lo stesso effetto che a suo tempo ebbe la versione a 8-bit.

"Il gioco si è lasciato alle spalle da lungo tempo l'etichetta di 'conversione'; in realtà si tratta di un titolo quasi indipendente sviluppato appositamente per il competitivo mercato dei 16-bit, e ha le gambe per camminare da solo. Le caratteristiche del programma sono state ampliate e migliorate, e abbiamo cercato di sfruttare al massimo le possibilità dell'Amiga così come a suo tempo sfruttammo quelle del C64.

"Le sequenze di combattimento sono state particolarmente curate e i nuovi effetti sonori garantiscono un'esperienza arcade senza precedenti. Nel gioco abbiamo inserito animazioni come mai si sono viste prima e i brani di musica campionata sono nitidi e puliti, come se a suonare fosse un pianoforte nascosto dietro al vostro Amiga. Inoltre, il gioco è estremamente vasto e ricco di impegno. Giochi come *First Samurai* utilizzano tecniche di animazione molto differenti e le dimensioni degli sprite sono limitate".

Non c'è dubbio che alla System 3 siano intenzionati a trasformare *Myth* in un best-seller, e questa determinazione è arrivata ad influenzare perfino alcuni elementi del gioco. Per esempio, il ragazzino in T-shirt e jeans della versione a 8-bit si è trasformato in un barbaro dai muscoli più possenti mai apparsi sul vostro computer. Perché?

"Tutti i giocatori più giovani delle ultime generazioni non fanno altro che parlare dell'ultimo gioco uscito per Mega Drive. Abbiamo voluto dare ai possessori di Amiga la possibilità di rispondere: 'Certo, certo, ma voi avete visto questo?", spiega Adrian.

http://speccy.altervista.org/

"Con questa idea in mente, trasformare il personaggio centrale in una muscolosa macchina da guerra armata con tutte le armi più letali che si potessero immaginare è stata una scelta logica. Solo in questo modo si riesce a restituire al giocatore il feeling di un gioco da console"

Ulteriori cambiamenti sono stati effettuati nello stile grafico del programma. L'azione non si svolge più in una scala più adatta a *Lemmings*, ma con sprite di grandezza più tradizionale. Sebbene le minuscole figure che si muovevano sullo schermo rappresentassero una delle attrattive del primo gioco, i programmatori sono inflessibili nel difendere la loro nuova scelta. Continua Adrian: "La grafica dei 16-bit rappresenta un grande passo avanti rispetto alla versione originale. I cattivi di spicco sono stati ingranditi mentre i personaggi umani restano piccoli e fragili. La scala del gioco rimane epica, e l'atmosfera sinistra è ulteriormente sottolineata. Il demone del livello Infernale è stato ingrandito, ed ora occupa metà dello schermo. Lo stesso si può dire degli sprite raffiguranti Idra e Dameron.

"Implementando nel gioco problemi di logica più complessi, inoltre, ne abbiamo assicurato sia lo spessore sia la longevità, senza che l'azione arcade ne venga rallentata. Molti dei rompicapo di *Myth* si basano su autentiche leggende greche, e una generale conoscenza della mitologia del periodo può essere utile. Soprattutto per quanto riguarda le debolezze di alcuni mostri. Inoltre alcuni indizi grafici sparsi per i vari livelli aiuteranno tutti tranne i giocatori più ottusi a dirigersi verso la direzione più favorevole.

"Ci siamo sforzati di fare in modo che la complessità dei rompicapo aumenti progressivamente e che il giocatore non si trovi a un punto morto solo perché non è riuscito a capire qual è il suo prossimo obiettivo".

Adrian si spinge ancora oltre: "Ci sono differenti stili di avventure arcade. Un gioco basato sull'esplorazione dell'ambiente ricade nella nostra serie *Last Ninja*. In questi

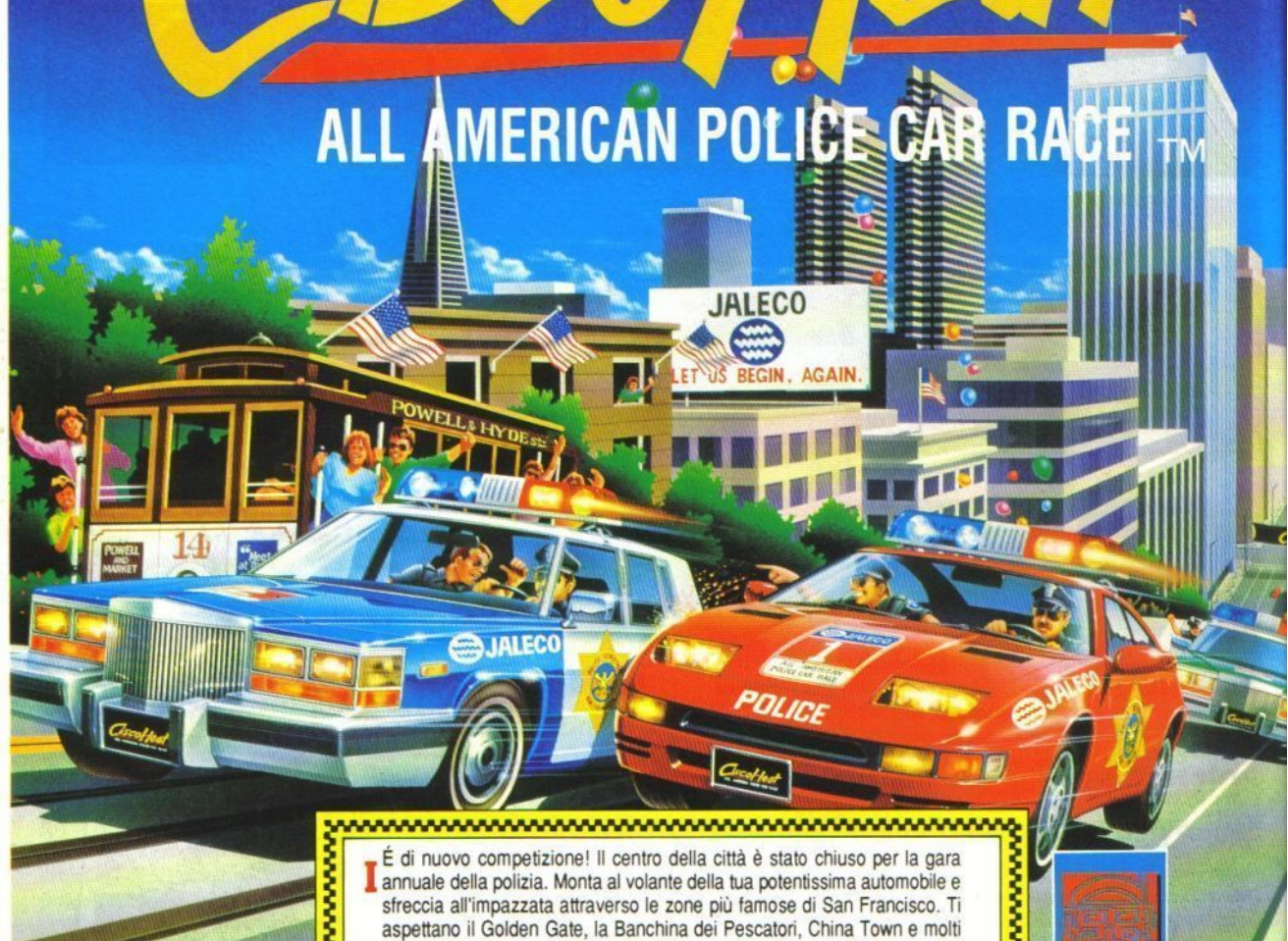
(in alto) 27 sprite che si muovono tutti insieme: incredibile!

(in mezzo) I colpi possibili in combattimento sono stati semplificati per evitare confusione nel mezzo di enormi mischie.

(sopra) Alla System 3 sono convinti che la varietà e (soprattutto) le dimensioni della nuova grafica saranno più vicine ai gusti dei possessori di computer a 16-bit.

Il processo di animazione: "L'aspetto del gioco al quale è stata dedicata più attenzione è proprio quello visivo", dichiara Cale. Da quello che abbiamo visto fin'ora, non stentiamo a crederlo.

http://speccy.altervista.org/

Cisco Heat
ALL AMERICAN POLICE CAR RACE ™
JALECO
LET US BEGIN. AGAIN.
POWELL & HYDE St.
JALECO
POLICE
É di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro.
5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!
Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.
LEADER
iMAGE WORKS
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494
© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat ™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.
© 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

(sx) Nonostante questa parte del programma sia sotto costante revisione, è probabile che Dameron, il cattivone finale, avrà un aspetto simile a questo. A questo punto il gioco si trasforma in una sessione di combattimento violentissima senza alcun limite di colpi bassi.

(sotto a sx) Gettate uno dei crani mozzati nel fuoco e vedrete cosa succede. Brrrrr!

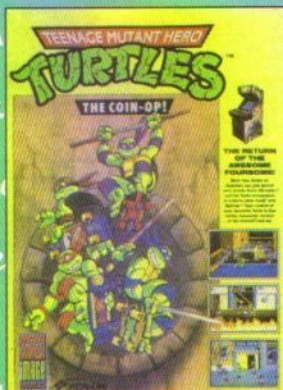
giochi l'enfasi è posta sulla strategia e sull'esplorazione con secchiate di picchiaduro sparse un po' d'ovunque. È tutta una questione di equilibrare i diversi elementi. Per questa ragione non abbiamo aumentato le dimensioni dei singoli livelli del gioco. Il pericolo di alterare l'equilibrio che stava alla base del primo *Myth* era troppo grande".

A poco meno di due mesi dalla pubblicazione, il titolo sembra essere un sicuro hit. Mentre gli artisti grafici danno le ultime pennellate al tutto, il problema più grosso da affrontare in questa fase finale sembra essere la compressione dei file di dati. Alla System 3 sono orgogliosi delle tecniche che hanno sviluppato... "Il gioco è basato su un sistema di allocazioni a Memoria Dinamica simile al sistema operativo dell'Amiga stesso. Questo significa che possiamo scegliere per ogni livello la quantità di dettaglio degli effetti sonori, della grafica e della musica, e variare queste quantità istantaneamente! Alcuni mostri sono formati da 25 sprite, tutti animati indipendentemente".

La parte del programma che ha impegnato di più i programmatori è quella che li ha resi più orgogliosi. Animare e guidare l'idra a tre teste alla fine del terzo livello è stata in assoluto la sfida più impegnativa. La creatura vanta l'impiego di sprite più intensivo visto nel gioco: ognuno doveva muoversi perfettamente in sintonia con gli altri. Un errore nella programmazione e i minacciosi movimenti del mostro sarebbero apparsi deboli e ridicoli.

Dobbiamo dire che l'atmosfera del gioco sembra essere fantastica. Il desiderio della System 3 di assurgere nell'Olimpo delle società "serie" lasciandosi alle spalle il limbo dei titoli picchiaduro fatti in serie probabilmente si è tramutato in realtà.

ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail Ser-

Ms-Dos NEWS

The Simpson	L.49.900
Turtless II	L.49.900
Pit Fighters	L.29.900
San Francisco H.	L.29.900
Il Padrino	L.59.900

I tuoi Software di

NATALE

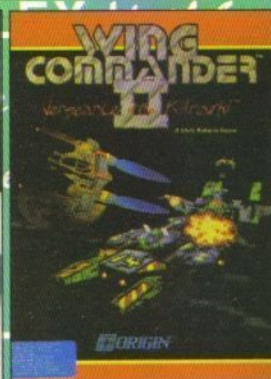
ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

4D sport Box	49900	F117a Night	89900	Puzznic	29900
688 Subattack		Fast Lane	59900	Rbi Baseball 2	59900
A 10 Tank K.	79900	Flight of intruder	79900	Red Baron	89900
Aracnophobia	49900	Full metal Planet	38000	Robin Hood	49900
Back To Future 3	49900	Gateway	69900	Roger Rabbit	59000
B.A.T.	59900	Geisha	59000	Search for King	59000
Batman	29900	Gengis Skan	69000	Silent Service 2	79900
Battle of Brittain	49900	Gold of the Atzec	29900	Sim Heart	89990
Battle Chess	59000	Golden Axe	49900	Sky or Die	49000
Battle Chess 2	69000	Grand Prix Circuit	69000	S.off road race	29900
Betraial	79900	Gunship 2000	89900	Space Quest 4	89900
Big Business	49900	Hard Driving 2	29900	Spirit of Excalib	59900
Bill Eliot	69900	Hard Nova	59000	Skull & Cross	29900
Budocan	59900	HArt of China	89900	Star Flight 2	69000
California Game2	69900	Jet Fighter 2	79900	Stormovik	59000
Chopper LHX	109000	Imperium	49000	Stratego	69000
Chuck Yeager	59900	Indy 500	59000	Strider	29900
Command HQ	79900	Kick Off 2	49900	Teenage qeen	50000
Conflict in M.	69900	King Quest 5	99900	Tetris	59000
Dama Simulator	42000	Klax	29900	Test Drive 3	65000
Dino Wars	49900	Last battle	49000	Teenege Turtless	29900
Double Dragon 2	29900	Leisure Larry 3	99900	The Bards tale 3	69000
Drakken	59000	Lemmings	69900	The Basket Man.	49000
Dragon Lair 2	99900	Life & death 2	49900	The duel	49000
Duck Tales	49900	Links add cours	49900	The Final Battle	49900
Eye of Beholder	69900	Martian Dreams	69900	The Terminator	69900
Elite Plus	89900	MegaFortess	59900	Tom & the ghost	49900
Esacpe From Hell	69000	Mega Phoenix	29900	Tony la Russa B.	69900
Escape From P.	29900	Monkey Island	89000	Ultima 6	59900
European S. Lea.	49900	Moon Base	79900	Ums II	79900
European S.sim.	69000	Moonshine Race	29900	Vaxine	29900
F 1 Manager	49000	Moto GP	29900	Vietnam Gunboat	59000
F14 Tomcat	59900	Murder in Space	59000	Welltris	59000
F15 Strike E. 2	89900	Nam	59900	Wing Commander	59900
F15 Scenario	49900	Panza Kick Box	29900	Wing Comm. 2	79900
F16 Combat Pilot	59900	PGA tour Golf	59000	W.C. 2 Speech	29900
F16 Falcon	69900	Populous	49000	Wirtual worlds	49900
F16 Falcon EGA	89900	Predator 2	29900	World at war	59900
F19 Stealth	99900	Prehistorick	29900	World Tour golf	45000
F29 Retalietor	59900	Prince of Persia	29900	Wrath of Demon	69900

NOVITÀ **Acquista uno di questi 3 KIT per il tuo regalo di Natale ed avrai in omaggio una splendida tuta Commodore e un portadischi da 35 posti**

Amiga KIT	MS-DOS KIT	Amiga Prof.KIT
POPULOUS ,SHANGAI S.HUEY ,BASKETBALL BASEBALL ,FOOTBALL GOLF ,MUSIC STUDIO SWORD OF TWILIGHT FERRARI F1	688 ,BATTLE CHESS EMPIRE ,PHM PEGASUS GRANDSLAM ,TOP GUN CHUCK YEAGER STAR FLEET ,W.T. GOLF NEUROMANCER	LOGISTIX ,KINDWORDS D.PAINT II ,PAINTER 3D D.PRINT ,SUPERBASE REALTIME SOUND PROC.
99.000	**149.000**	**149.000**
MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO

SIERRA Special

LEISURE SUIT LARRY 3
89900
LEISURE SUIT LARRY 5
89900
POLICE QUEST 3
89900
SPACE QUEST I VGA
89900
SPACE QUEST 4
89900
KING QUEST 5
99900

Vendita per Corrispondenza

CONSEGNA IN

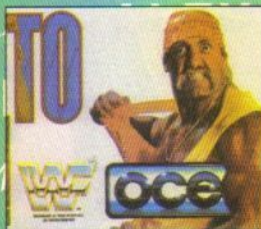
24-36 ORE

CON MATERIALE IN MAGAZZINO

Per Motivi di spazio non Possiamo elencare tutto il materiale da noi commerializzato.

Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX

ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail Ser-

AMIGA NEWS

WWF	L.29.900
Pit Fighter	L.29.900
Turtles II Coin-up	L.49.900
The Simpson	L.29.900
G-Loc	L.29.900
Lotus II	L.49.900

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

500 cc Motoma....59000
688 Subattack 49900
A-10 Tank Killer...79900
A.D.S. 29900
Armour Geddon...49900
Atomino 49900
Back to Future 3..29900
B.A.T. 59900
Battlechess..........59900
Centurion.............59000
Champion Driver .49900
Chuck Yeager's ...59900
Cohort.................49900
Damocless............49900
Damocless Miss .24000
Darckman.............29900
Double Bill 59900
Dragon Fighter 49900
Dragon's Lair 2 99900
Duck Tales 49900
Dungeon Master ..49900
Eye of beolder 69900
F1 Gp Circuit 29900
F15 Strike E. II 79900
F19 Stealth F. 69900
F29 Retalietor 49900
Final Fight 29900
Flight of Intruder ....
Formula 1 3D.......49900
Full Metal Planet..49900
Geisha.................59900
Gengis Khan.........59900
Gods....................49900
Golden AXE..........49900
GP Tennis M. 49900
Harpoon...............59000
Heroes Quest 89900
Hunter..................49900
I Play 3D Soccer..59900
Imperium 49900
Ishido...................59900

Kick Off 2.............29900
last Battle............49000
Last Ninja 3 ....
Lemmings.............49900
Life & Death.........49900
Lotus Turbo 49900
Lupo Alberto 29900
Mancheste Unit. ..49900
Metal Master........59900
Merchants Colony49900
Mercs..................29900
Mig 29 Superfulc. 69900
Monkey Island 69000
Murder In Space..59000
NAM 1975 49900
Navy Seals 29900
Out Run Europe ..29900
Panza Kick Box. ..29900
PGA Tour Golf......59900
Player Manager...49900
Power Monger 59900
Power Up.............49900
Predator 29900
Prehistorik 29900
Premier Collect....49900
Pro Tennis T. 2.....49900
Railroad Tycoon ..79900
RBI Baseball 2......49900
Return to Europe .19900
R-Type 2......................
Rise of Dragon 69000
Robin Hood 49900
Sega Mastermix ..49900
Shadow Dancer ...29900
Silent Service 2 ...79900
Ski or Die.............49900
Super Monaco gp29900
Super Sim Pack...59900
Switchblade 2......49900
Team Suzuki 49900
The Bards Tale 3.69000

The Basket Man. .49900
The battle of britt. 49900
The Final Conflict 39900
The Immortal 49000
The Punisher........39000
The raimbow Coll.29900
The Winning 5 59900
Toki.....................29900
Toyota GT 4 Rally49900
Turrican 2............29900
TV Sport Basket ..49900
Ultima 5...............49900
UMS II 69900
Utopia..................69900
Virtual Worlds.......49900
Wargames............69000
Winning Tactics ...19900
Wonderland.........69900
Wrath of Demon ..69900

BUDGET Games

1943....................19900
3d Pool.................19900
Arkanoid..............19900
Baal.....................19900
Ballistix................19900
Barbarian II 19900
Bat Man...............19900
Beach Volley 19900
Bionic Comman...19900
Bubble Bobble.....19900
Calif.Games 19900
Conflict Europe ...19900
Dragon Ninja.......19900
Forgotten World ..19900
Hard Driving 19900
Indy & Last Crus. 19900
Last ninja 2..........19900
Led storm............19900
Licence to Kill......19900
Operation wolf.....19900

Passing shot 19900
Platoon.................19900
Predator 19900
Red Heat 19900
Rocket Ranger 19900
R-Type 19900
Shadow of Beast .19900
Street fighter 19900
Stryx.....................19900
Super Cars 19900
Super Hang on.....19900
The new zel.story 19900
Turbo Out Run 19900
Tv Sport Football.19900
Vigilante 19900
Violator 19900

Waterloo...............19900
Wings of Fury 19900
Xenon 2................19900

UTILITY in Italiano

3D Construcion kit 99900
AMOS 1.2...............129000
AMOS 3D.................89000
Comic Setter.............89900
Movie Setter..............89900
Photon Paint 2.0 89900
The Animation Std.. 249900
Totomania..................59900
Sistema 89000
Sistema Plus 129000

Professionali

3 D Professional 375000
Advantage 255000
A-Max 2 309000
A Talk 3 129000
AC/Basic............249000
AC/Fortlan 375000
Amiga Logo 129000
Analyze...............99000
Arexx 65000
Art Dep Por..........29900
Audiomaster 3 ...125000
Audiomaster 4 ...135000
Atzec C DEV......375000
BAD 65000
Broadcast Tit. 2 .486000
Can DO..............189000
D.Paint 4............245000
Dos 2 Dos............35000
Dyna CAD ....Telefonare
Draw 4d 309000
Imagine.............436000
Intro Cad plus 127000
Lattice 5.11 375000
Mac 2 Dos 127000
Maxiplan Plus 127000
Pagestream 2.1 .375000
Pen Pal...............189000
Pro video Plus ...435000
Pro video Pos.....498000
Quarterback.........90000
Quarterb.Tools...115000
Scala..................498000
Sculpt 4D 620000
Sound Master 249000
Spectracolor 127000
Turbo Silver 249000
TV text Pro.........214000
Vioeotitler 3 D....189000
X cad 3D............620000

Commodore

AMIGA 500...............680000
AMIGA 500 Plus.......730000
AMIGA 2000...........1360000
AMIGA 3000........Telefonare
CD TV.....................1290000
Scheda Janus AT.....839000
Scheda Janus XT.......61000
A 1011 Drive Esterno189000
A 590 Hard disk 650000
1084 sp1 Monitor......455000
1950 Monitor VGA....745000
1930 Monitor VGA....610000
Mps 1230 stampante299000
Mps 1270 stampante299000
Mps 1550 stampante399000

Punti Vendita:

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino **Tel.011/40.33.529**

ALEX Computer 2 Nuova Apertura
Via Tripoli xxx/xx Torino **Tel.011/xx.xxx.xx**

ce ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail

BABY JO

Il super eroe che tutti aspettavano !!!

in

"GOING HOME"

UN'ESPLOSIONE DI AZIONE, UMORISMO E... ARCADE !!

DISPONIBILE PER
AMIGA - PC - AMSTRAD

Distribuito in esclusiva da SOFTEL s.a.s. - Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 - Fax 06/7231812

PROVE SU SCHERMO

Benvenuti! benvenuti a tutti. State per entrare nella sezione Prove su Schermo di K, il più dettagliato e credibile sistema di recensioni di tutto l'universo conosciuto!

Ogni parola scritta nelle nostre recensioni vuole aiutarvi a decidere se il gioco in questione fa per voi oppure no. Il corpo centrale di ogni articolo e corredato da numerose immagini per offrirvi più informazioni possibili.

Dove è possibile i giochi sono comparati con un altro titolo che assomigli a quello recensito. Solitamente con il migliore del suo genere.

Scorrimento fluido e veloce

Ottima gestione via joystick dello sprite principale

3 livelli sono davvero pochi

Eccessiva difficoltà sin dall'inizio del gioco

Il box dei Pro e Contro illustrano particolari che possono essere a vantaggio del gioco oppure no - l'eccessiva difficoltà dei boss di fine livello, la longevità, il numero dei livelli.

IL K-Voto – valutato in millesimi – è il punto più immediato per comprendere il reale valore di un gioco.

Un K-Gioco è il bollino qualità che viene assegnato a un titolo che raggiunge quota 900. Questi titoli sono raccomandati senza alcuna esitazione. Devono essere comprati.

Giochi che eccellono in altre particolarità possono essere premiati per il Sonoro, la Grafica o l'Idea (quest'ultimo per titoli innovativi).

Il titolo del mese, al quale dedichiamo ben 6 pagine, sono inseriti anche degli aiuti generali per aiutarvi a entrare immediatamente nello spirito del gioco .

Infine, la Curva d'Interesse Previsto illustra quale è la longevità effettiva del gioco recensito.

Genere Strategia
Casa Microprose
Sviluppatore Sid Meier
Prezzo nc

CIVILIZATION

Quanti universi possono entrare in un gioco? È una domanda a cui sembra essere molto interessato l'americano Sid Meier, il guru dei disegnatori di giochi. I prodotti di questo veterano diventano sempre più ricchi e voluminosi. Dagli albori delle simulazioni militari di

Sebbene Civilization *si giochi principalmente dalla mappa e dagli schermi della città, ci sono alcune inquadrature che danno al giocatore una certa soddisfazione. Qui, ad esempio, una città è mostrata in tutto lo splendore della VGA. Naturalmente il disegno cambia con l'espandersi della città, partendo da alcune capanne di fango si può arrivare all'aggiunta di biblioteche, caserme, palazzi, templi e mura difensive. Quando il gioco raggiunge i nostri giorni, a patto che il giocatore abbia fatto un buon lavoro, la città diventa una caotica metropoli. Questo si che si chiama progresso!*

F-15 Strike Eagle e *Silent Service* agli eccessi dell'eccellente - e molto elaborato - *Railway Tycoon*, Sid sta diventando sempre più ambizioso.

Con il suo ultimo progetto, comunque, qualcuno potrà obiettare che abbia calcato un po' troppo la mano, in quanto non si è limitato a tirar fuori dal cilindro la dose di strategia necessaria a questo nuovo gioco ma lo ha spremuto sotto un torchio. Infatti *Civilization* è un gioco a cui la parola GRANDE potrebbe adattarsi solo se fosse scritta a lettere cubitali alte 100 metri su un neon lampeggiante posto sulla sommità di un palazzo di cinquanta piani. Resa l'idea? È difficile riassumere quanto sia complesso il gioco ma basti dire che questa recensione scalfisce appena la superficie di quello che il gioco può offrire. *Civilization* è il genere di gioco che è possibile giocare (anche) in maniera sporadica e superficiale, ma che regala molto di più al giocatore che investe la grossa quantità di tempo, attenzione e pazienza che il suo inverosimile livello di strategia richiede.

Gli obiettivi di *Civilization* sono illusoriamente semplici: il giocatore è messo al comando di una piccola tribù di uomini primitivi con il compito di guidarli attraverso vari periodi storici, espandendosi, imparando e sviluppandosi lungo il cammino fino a creare un moderno impero. Naturalmente non è assolutamente facile come sembra perché, come puntualizza il mastodontico manuale, creare una civiltà è una cosa - creare una civiltà che duri nel tempo è tutto un altro paio di maniche. La Storia è una grande maestra di vita e se c'è una cosa che ci ha insegnato negli ultimi mille anni o giù di lì, è che basta un nonnulla per mettere in ginocchio anche l'impero più potente.

Lo scopo di *Civilization* consiste nel costruire un impero che riesca a sopravvivere. Sebbene solo i giocatori cocciuti siano destinati a fare qualche progresso, è sufficiente una rapida occhiata al gioco per avere un'idea della sua straordinaria profondità e portata. Guerre, medicine, industrializzazione, città, tasse, controllo demografico, rivolte civili, commercio, scienza, viaggi, agricoltura e ambiente sono tutti fattori da capire e controllare se volete far progredire la vostra piccola tribù. Come spesso accade in questi giochi molto elaborati e ricchi di strategia, la vittoria e la sconfitta sono entrambi concetti piuttosto ambigui, sebbene chiunque riesca a spazzar via le civiltà rivali dalla faccia del pianeta o raggiunga una tecnologia così avanzata da mandare delle astronavi nello spazio può andare in pensione con un ghigno soddisfatto sulla faccia. Inutile a dirsi, nulla di tutto ciò è particolarmente semplice.

Civilization si presenta più o meno come *Railroad Tycoon* - a tal punto che, a prima vista, potrebbe essere scambiato per lo stesso gioco. Ma qui le cose non sono ristrette agli Stati Uniti o all'Europa - questa

(Sinistra sopra) La Civilopedia (o lameno una sua parte) in tutta la sua gloria. Sono elementi come questo che testimoniano lo spessore di un gioco come Civilization. Ogni capitolo illustra un importante elemento del gioco ed alcuni sono veramente interessanti da leggere. L'esempio qui raffigurato tratta della storia della navigazione.

La cosa più interessante di *Civilization* é la sua struttura aperta - il giocatore non deve seguire una trama fissa ma é artefice del proprio destino.

(Sopra) Quando una civiltà è riuscita ad impadronirsi dei fondamenti della navigazione, possono essere costruiti vascelli più robusti per andare alla ricerca di nuovi mondi. Notate come solo le aree esplorate dall'imbarcazione vengano mostrate. - le aree in nero rappresentano territori ancora ignoti.
(Sinistra) Ogni tanto appaiono schermate come questa che vi informano sui progressi che avete effettuato fino a un dato momento. Potreste perfino superare in fama qualche imperatore rivale. Per il momento potete accontentarvi di essere più famosi di Dan Quayle!

Varie mappe su grande scala sono a disposizione del giocatore. Questi può così pianificare agevolmente il proprio sviluppo su vasta scala. I puntini bianchi rappresentano le città, quindi grazie a queste mappe si possono sorvegliare anche i progressi degli altri imperi. Un altro elemento mostrato è la natura geografica del terreno, che influenza le capacità di spostamento delle vostre unità mobili. I geografi più attenti potranno notare delle somiglianze tra il pianeta mostrato e la cara, vecchia terra. Altre opportunità includono la possibilità di "personalizzare" il mondo in cui si gioca variandone il clima, la natura del terreno, le dimensioni e perfino l'età.

(Sopra) Può accadere che una civiltà promettente abbia origine su una piccola isola - come avviene in questo caso. La potenza di un impero è direttamente proporzionale ai territori che questo controlla. Il giocatore si è impadronito dei rudimenti della cartografia ed ha costruito una piccola trireme da mandare in esplorazione. Purtroppo senza l'arte della navigazione non è possibile allontanarsi più di un quadrato dalla costa. Se ciò avviene, l'unità viene automaticamente considerata dispersa in mare.

(Sopra) Se le cose vanno particolarmente bene e il vostro popolo è felice potete permettervi di indulgere in piacevolezze, come abbellire il vostro palazzo, o ingrandirlo. Potete deciderne lo stile e l'estensione, ma potreste trovarvi costretti a rivenderlo a qualche rivale perché tempi particolarmente duri richiedono un'urgente riserva di denaro liquido. Più il palazzo è grande e bello, più denaro ne ricaverete (e più vi si spezzerà il cuore).

LE SETTE MERAVIGLIE DEL MONDO

No, questo box non è la solita minestra riscaldata scritta in fretta e furia per riempire un buco. Le Sette Meraviglie del Mondo (Antico) hanno un ruolo importantissimo in Civilization. Un impero deve investire sforzi, tempo e denaro per realizzare queste magnifiche opere d'arte ed architettura. Ne vale sicuramente la pena, però, dal momento che ogni meraviglia garantisce benefici oltre ogni dire (quali? quali?...).

LE PIRAMIDI

Lo splendore dell'antico Egitto al suo massimo. Situate a Gaza (nelle vicinanze del Cairo), le grandi piramidi erano tombe giganti ove venivano seppelliti i faraoni. Oggi vengono considerate come uno dei massimi capolavori architettonici di tutti i tempi.

Effetto: L'Imperatore può cambiare la forma di governo senza opposizione.

IL COLOSSO DI RODI

Una gigantesca statua di bronzo raffigurante il dio greco Apollo, sorvegliava l'imboccatura del porto di Rodi. Costruita nel 280 AC.

Effetto: Incrementa il commercio.

L'ORACOLO DI DELFI

Un altro monumento dedicato ad Apollo. Era un santuario costruito sulle pendici del monte Parnasso, in Grecia.

Effetto: Incrementa l'influenza religiosa dei templi.

I GIARDINI PENSILI DI BABILONIA

Fanno sembrare i moderni giardini esempi di arte bonsai... Un'altro capolavoro di ingegneria. Si vocifera che cripte sotterranee contenessero meccanismi idraulici grazie ai quali i giardini venivano alzati ed abbassati. Non male per l'800 AC.

Effetto: Il vostro popolo sarà più felice!

LA GRANDE MURAGLIA CINESE

Che ci crediate o meno, l'ombra gettata dalla grande muraglia può essere vista dalla Luna. Il muro è alto più di otto metri, ampio quattro e lungo quasi 3400 chilometri.

Effetto: Garantisce la pace con i popoli confinanti.

IL FARO DI ALESSANDRIA

Una torre di guardia in marmo con un faro in cima, costruita sull'isola di Pharos. Era il principale punto di riferimento per le navi dirette al vicino porto di Alessandria.

Effetto: Incrementa l'efficienza delle vostre navi.

LA GRANDE BIBLIOTECA DI ALESSANDRIA

Scordatevi la biblioteca della vostra città: questa vantava un catalogo di 700.000 volumi!

Effetto: Incrementa la rapidità dell'avanzamento tecnologico.

http://speccy.altervista.org/

lo gestisce in maniera molto semplice e diretta. Ogni civiltà possiede un gruppo di saggi il cui compito consiste nel ricercare e scoprire nuove tecnologie e invenzioni. Inizialmente sono disponibili solo alcuni campi di ricerca - l'alfabeto, la ruota, la ceramica e altre abilità rudimentali, ma una volta scoperte, le nuove conoscenze permettono ai ricercatori di occuparsi di problemi più complessi. Man mano che si acquisiscono nuove capacità e informazioni gli scienziati possono affrontare ricerche e progetti più impegnativi.

Per esempio, uno dei più grandi passi che una civiltà possa fare consiste nel navigare alla volta di nuovi continenti, ma le navi non possono essere costruite fino a che non si acquista la capacità di navigare e realizzare mappe - e queste a loro volta non sono disponibili prima della conoscenza dell'astronomia e dell'alfabeto.

Cliccate su una città, e sullo schermo apparirà un riassunto della situazione: popolazione, riserve di cibo, progetti in fase di sviluppo, fattore difensivo e, più importante di tutti, il "fattore felicità" - quale percentuale della popolazione è felice del vostro operato. Tutte le decisioni più importanti riguardanti la città vengono effettuate da questa schermata ed è vitale ponderarle con cura - se la città subisce un degrado sociale troppo grave i suoi abitanti si rifiuteranno di produrre cibo, mandare avanti i progetti e smetteranno perfino di pagare le tasse. Intollerabile!

Tutte le conoscenze, dalla filosofia ai principi religiosi e democratici fino ai voli nello spazio e all'energia nucleare si ottengono passo dopo passo. Un gigantesco manuale di riferimento inserito nel gioco, la Civilopedia, contiene dati su tutto ciò che è possibile scoprire o costruire, e il giocatore può utilizzare queste informazioni per amministrare la crescita della propria popolazione. Con diversi sistemi di governo e leggi, il giocatore può creare una nazione bellicosa e aggressiva o un pacifico impero di esploratori. Qualunque sia lo scopo, la crescita tecnologica è di primaria importanza anche solo per assicurarsi che l'impero non cada preda di altre civiltà più evolute.

Con il progredire della tecnologia di una civiltà, i fattori e le equazioni che governano il gioco diventano sempre più complessi - le città industrializzate richiedono più cura per funzionare efficientemente ed entrano in gioco anche considerazioni ambientali in quanto le fabbriche, il traffico e l'energia nucleare hanno effetti inquinanti sul pianeta e devono essere controllati. Ulteriori attenzioni sono necessarie per mantenere soddisfatta la popolazione - si dice che ogni società è solo a due pasti dalla rivoluzione e se una città è trascurata o amministrata malamente possono insorgere dei disordini civili con conseguente collasso dell'insediamento.

Versione PC

Graficamente *Civilization* non ha nulla di speciale sebbene ci siano alcuni intermezzi grafici che regalano all'occhio qualcosa di più interessante da guardare per brevi lassi di tempo. Tutte le maggiori schede sonore sono supportate anche se va detto che il sonoro non migliora di certo la strategia.

Sebbene vincere o perdere siano concetti piuttosto soggettivi in *Civilization* (il programma lascia continuare il gioco anche dopo che è stato ufficialmente vinto se il giocatore lo desidera), il gioco tiene punteggi e riscontri costanti - molto severi - per dare un'idea dell'andamento degli imperi. Oltre a un punteggio totale, appaiono a intervalli regolari tabelle e grafici che mostrano gli imperi più potenti. Questo è un riferimento puramente numerico, perché *Civilization* non incoraggia il giocatore a essere legato a punteggi o obiettivi, preferendo invece dargli carta bianca per esplorare le diverse possibilità. Si tratta di un gioco senza barriere ma essendo basato su un modello è abbastanza realistico da penalizzare i giocatori dai pensieri "cosmici".

Civilization non è un gioco facile da classificare, in parte grazie anche alla sua estensione. Non entra in nessuna casella, non importa con quanta forza lo si spinga: ogni definizione gli va stretta. La varietà e la portata del gioco lo portano a racchiudere in sé diversi generi - è un gioco strategico, un po' come giocare Sim City su scala globale, ma funziona ugualmente bene come simulazione planetaria e sociologica. E, non dimentichiamolo, è anche un avvincente wargame.

È solo quando tutti questi elementi si mescolano durante il gioco, e *Civilization* è visto nella sua totalità, che la sua vera bellezza diventa evidente. Una scorsa al voluminoso manuale è un'esperienza traumatizzante, a ragione, perché *Civilization* è probabilmente il gioco strategico più complesso e impegnativo mai realizzato. Questo aspetto potrà dissuadere molti giocatori - ma in fondo questo non è certamente un prodotto per persone che amano caricare un gioco per cinque minuti.

La ricompensa attende quelli che sono disposti a sacrificarsi e, del resto, vale la pena fare qualche sforzo. Sebbene *Civilization* abbia un'aria dimessa, essendo privo di tutti quei virtuosismi grafici che stanno velocemente diventando un must nei prodotti per PC, è presentato in maniera splendida. Il gioco fornisce un aiuto costante e consigli tattici per mezzo

Un altro impero sulla via del successo. Sono state costruite tre città e le unità militari vigilano per assicurare la protezione dalle forze barbariche. Un'ulteriore esplorazione del paesaggio rivela che si tratta di un piccolo territorio, quindi se volete scoprire nuovi mondi dovrete costruire delle navi.

ALLA MANIERA DI MEIER

Non c'è dubbio che Sid Meier, veterano della Microprose ed eminenza grigia dietro a Civilization, sia una persona non comune. A vederlo, sembra essere una persona interessante quanto Gigi Marzullo, ma siamo certi che quando morirà verrà commemorato come il Mozart dei giochi per computer. Sia come sia, Sid rimane una delle voci creative più influenti nel panorama del divertimento elettronico - non solo è il co-fondatore della Microprose, ma ha anche contribuito a creare e sviluppare alcuni tra i titoli più incandescenti della storia dei videogiochi -Hellcat Ace, F-15 Strike Eagle, Silent Service e Railroad Tycoon sono solo quattro esempi. Con due milioni di giochi venduti in tutto il mondo, Sid può a buon diritto considerarsi un'autorità in materia. "La gente può andare al cinema se vuole vedere delle belle immagini, o leggere un libro se cerca una trama avvincente", dice. "Ma quando una persona si siede davanti a un computer vuole interagire con quanto avviene sullo schermo ed essere il protagonista della vicenda." Non gli si può dare torto. Pare che le voci riguardanti un film-TV sulla vita di Sid in quattro puntate con Kevin Kostner come protagonista siano infondate...

L'esauriente Civilopedia fornisce informazioni su tutti gli argomenti immaginabili - non solo sulle scoperte tecnologiche ma anche sui miglioramenti delle città, sul progredire della civiltà, sui tipi di terreno e, come in questo caso, sulle unità militari. Le informazioni disponibili comprendono la tecnologia necessaria per costruire una certa unità o una macchina particolare, il costo, la velocità e l'efficacia offensiva e difensiva. Come si vede nella foto le portaerei sono particolarmente pericolose in quanto possono trasportare fino a 8 unità aeree via mare per colpire bersagli molto lontani. Perfetto!

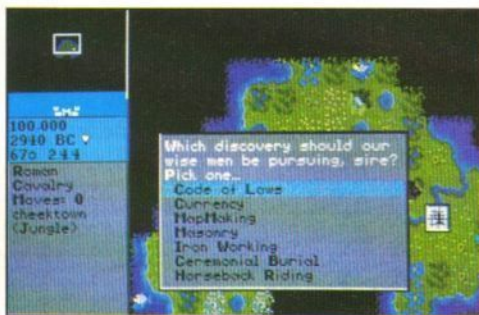
di finestre e il tutto è pulito e ordinato. Tutto funziona bene permettendo al gioco di operare fluidamente senza sommergere il giocatore con inutili informazioni. I migliori giochi strategici sono quelli che sembrano molto più semplici di quello che sono in realtà e *Civilization* ne è un esempio lampante.

Sebbene il gioco cerchi di rendersi il più accessibile possibile, si può ancora obiettare che ci sia troppa carne al fuoco per un solo prodotto. La mente umana può gestire un certo numero di informazioni contemporaneamente e talvolta il giocatore ha l'impressione che le numerose formule strategiche e matematiche da tenere in considerazione in *Civilization* siano troppe per una persona normale.

In pratica, comunque, è un'impressione che può interessare gli strateghi alle prime armi mentre quelli che si sono ormai fatti le unghie con *Sim City* e *Railroad Tycoon* non dovrebbero lasciarsi sfuggire l'opportunità di una sfida più difficile. Si tratta certamente di un'esperienza entusiasmante che, grazie alla natura del gioco, diventerà sempre più avvincente con il passare del tempo e con la crescita della civiltà.

La cosa che rende il gioco più interessante è che il giocatore non deve seguire un piano - mentre invece gli lascia spazio per crearsi degli obiettivi e raggiungerli - come la scoperta dell'energia nucleare, la vittoria della corsa allo spazio o la supremazia militare. La sensazione di megalomania è fortissima in quanto non ci sono limiti o regole da seguire. Dopo tutto come si fa a sentirsi il dominatore dell'universo se il gioco continua a dirvi ciò che potete o non potete fare?

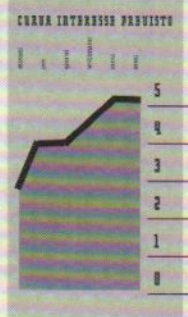
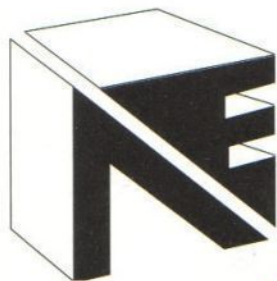
In conclusione, *Civilization* rappresenta un grosso passo avanti per il genere strategico e mostra tutto ciò che è possibile fare con un gioco di questo tipo. È vasto, anzi vastissimo, avvincente, intrigante e - principalmente - molto, molto divertente. Questo è sicuramente il capolavoro di Meier - non osiamo neppure immaginare cosa tirerà fuori la prossima volta.

Ogni tribù possiede un gruppo di teste d'uovo che sta continuamente a mangiare le matite mentre lavora giorno e notte per scoprire nuove importanti tecnologie. Quando si scopre qualcosa di interessante i cervelloni possono essere immediatamente riassegnati ad uno degli altri progetti disponibili. Si tratta di un processo che avanza costantemente, con nuove potenziali scoperte che diventano disponibili con l'acquisizione di nuove conoscenze. La Civilopedia è davvero molto utile in queste fasi per capire quali abilità dovrebbero essere acquisite per raggiungere uno scopo preciso.

Ogni tanto, l'imperatore di una civiltà rivale organizza una presentazione per mostrare una nuova tecnologia che il suo impero ha scoperto. Questi scambi culturali giocano un ruolo vitale nei trattati di pace, dove le tecnologie e le nuove scoperte sono utilizzate per placare nazioni minacciose e aggressive. Ma non dimenticate il vecchio proverbio - se volete la pace, preparatevi alla guerra. Fareste meglio a seguirlo.

In conclusione, *Civilization* rappresenta un grosso passo avanti per il genere strategico e mostra tutto ciò che è possibile fare con un gioco di questo tipo.

930 PC

G	QI	A	FK
7	9	6	9

Ci vuole parecchio tempo, impegno e pazienza per entrare in *Civilization* - ma ne vale davvero la pena. L'inizio del gioco è forse la parte più complessa poiché non è facile partire con il piede giusto. Le opzioni limitate disponibili inizialmente si traducono in divertimento limitato ma con l'entrata in gioco di altri aspetti (molto numerosi), il gioco diventa sempre più avvincente. Il disegno "aperto" di Civilization insieme alla sua incredibile profondità e ampiezza garantisce un divertimento sicuro e costante ai giocatori capaci di tenere il gioco sotto controllo. La possibilità di utilizzare mondi con condizioni ambientali e terreni diversi rende la sfida più interessante. La longevità del gioco è indiscutibile - si tratta di uno di quei programmi che occuperà sicuramente ogni minuto del vostro tempo libero per un anno e forse oltre. Compratelo a vostro rischio e pericolo (e corriamolo questo rischio...).

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel.02/3233492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
DICEMBRE-APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24

IMPACT VISION 2/4 PROFESSIONAL VIDEO ADAPTER FOR THE AMIGA 3000

VORTEX ATONCE-PLUS

IL NUOVO EMULATORE AT PER AMIGA 500, A500 PLUS, A2000

Il vortex ATonce-Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 Bit ad alte prestazioni per l'Amiga 500, l'Amiga 500 plus e l'Amiga 2000 e lo converte in un potente computer AT-compatibile. Esso fornisce un clock 16MHz e raggiunge un Indice Norton SI di 16,2. Ogni ATonce-Plus viene fornito con 512 KB di vortex FAST-RAM e uno zoccolo per un coprocessore aritmetico 80C287-12 optionale.
Tutti i 640 KB standard della memoria DOS sono disponibili in un Amiga con 512 KB di RAM. La memoria oltre il primo MB può essere configurata da DOS come memoria Estesa/Espansa e in "Protected Mode".
Con l'ATonce-Plus si possono usare migliaia di programmi DOS, e tutto ciò in multitasking con l'AmigaDos. L'ATonce-Plus non influisce sul normale funzionamento del Amiga, ed è totalmente trasparente quando non in uso. L'ATonce-Plus rende accessibile tutto l'ambiente del Amiga: i hard disk corrispondente alle specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la RAM CMOS.
ATonce-Plus permette di emulare le schede video EGA e VGA grafica monocromatica, CGA, Hercules, Olivetti e Toshiba 3100.
Il Gate Array vortex, l'emulazione Chip-Level ed il BIOS AT dedicato garantiscono alte prestazioni ed un elevatissimo grado di compatibilità.
L'ATonce-Plus è corredato di un manuale dettagliato e della software d'emulazione e d'installazione. Il sistema operativo DOS non è compreso. Il compattissimo circuito SMT a basso assortimento può essere montato in modo molto facile e senza saldature. L'ATonce è la migliore scelta.

OFFERTA LANCIO
L.499.000 IVA COMPRESA

A2091 40 MB HARDCARD 45MB SCSI ESPANDIBILE 2MB RAM x A2000
L.750.000

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 149.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 139.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA ACTION REPLAY III

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA DA DICEMBRE!
NOVITA'

NUOVA ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500 PLUS
1MB CHIP RAM
L.169.000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L.65.000
512k + clock per A500	L.85.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L.199.000
*4 MB + clock	L.499.000

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

2 MB per A1000	L.399.000
2 MB per A2000	L.390.000

HAM 07	AMIGA ACTION REPLAY III PER A500/1000	L.169.000
HAM 08	AMIGA ACTION REPLAY III PER A2000	L.189.000

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 & 2000, con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendo così di creare copie di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.) permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, riprenderlo nello stesso punto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco consentendo una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus detector, spite editor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto più ti aspettano in Amiga Action Replay III. Il tutto ad un prezzo eccezionale! Versione originale con manuale in italiano.

COMMODORE POINT

AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 2000
AMIGA 3000
"AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA"

CON GARANZIA COMMODORE 4 OMAGGI

1° GVP-POINT IN ITALIA
GVP
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.
RIVENDITORE AUTORIZZATO

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

NEWEL® srl

NUOVO CATALOGO PC-MS-DOS & COMPATIBILI/DICEMBRE 1991

ATTENZIONE!!! TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA!!!

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24

La NEWEL dispone di un completo assortimento di sistemi di elaborazione, la cui linea di assemblaggio è ubicata in Italia; facilitando così notevolmente qualsiasi problema di assistenza con estrema celerità. Ciascun sistema è formato da pezzi di ottima qualità che sottolineano il grado di affidabilità. Ciascun prodotto viene venduto con una garanzia integrale di 12 mesi.
L'assortimento consiste in 4 modelli: il desktop, il mini Tower, il Big Tower ed il Super Torre. Disponibili in varie configurazioni con nuovissima piastra madre di ottima qualità basata sui microprocessori 80286, 80386 e i nuovissimi 80486.
Tutte le nostre macchine vengono fornite senza sovrapprezzo alcuno nelle seguenti configurazioni base: cabinet Desktop o miniwer, 1 MB Ram, Hard Disk 1 Drive 3" 1/2 (1,44MB) o 5"1/4 (1,2MB), una scheda grafica VGA 256K Ram video 640 x 480 256 colori, 800 x 600 16 colori. Un controller per 2 drive e 2 Hard Disk, una scheda Multi 1/0 con 2 seriali e 1 parallela, una tastiera estesa 102 tasti italiana e USA, manuali delle schede, zoccolo per coprocessore 80287.
Le nostre macchine vengono fornite con Hard Disk formattato, pronte all'uso!
Ecco qui a seguire alcuni esempi di configurazioni.

TUTTI CON MOUSE IN OMAGGIO
E CON DR-DOS 5,0 ORIGINALE IN ITALIANO

286 12 MHz. — L. 990.000
1 MB on board espansibile a 4 - 0 Wait States + HD 20 + 1 Drive 3" 1/2 (1,44 MB) + Scheda VGA 800 x 600 + 2 Seriali e 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Monitor monocromatico VGA + Garanzia 12 mesi. Il tutto Iva 19% compresa

286 16 MHz — L. 1.090.000
1 MB Ram on board espandibile a 4 - 0 Wait States + HD 40 Mb AT-BUS 25 ms. + 1 Disk Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi.

386-SX 20 MHz — L. 1.390.000
1 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificato di garanzia 12 mesi.

386-25 MHz — L. 1.890.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi.
ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

386-33 MHz + 64 KB CACHE M. L. 2.190.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + HD 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi.
ATTENZIONE!
"Possibilità HD 130 MB" aggiungendo L. 500.000

386-40 MHz + 64 KB CACHE M. L. 2.390.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi. ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

486 - SX 20 — L. 2.490.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi + Corpocessore matematico 487 fornito di serie. ATTENZIONE! "Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

486-33 MHz + 64 KB CACHE M. L. 3.290.000
4 MB Ram on board espansibile a 8 - 0 Wait States + Hard Disk 40 MB AT-BUS 25 ms. + 1 Drive + Scheda Grafica VGA 256K (800 x 600) + 2 Seriali + 1 Parallela + Tastiera estesa 102 tasti + Cavi & Manuali tecnici delle schede + Certificati di garanzia 12 mesi + Coprocessore matematico 487 fornito di serie. ATTENZIONE!
"Possibilità Hard Disk 130 MB" aggiungendo L. 500.000

CONFIGURAZIONI AGGIUNTIVE A PREZZI SPECIALI VALIDI SOLO PER ACQUISTI DEI PC

Con secondo Drive	aggiungere	L.	130.000
Con scheda super VGA 1024 x 768 (1 mB) 256 col.	"	L.	200.000
Con Q-tec Mouse 100% Microsoft compatibile	"	L.	50.000
Con Hard Disk 130 MB 19 ms. AT-BUS	"	L.	500.000
Con Hard Disk 340 MB 15 ms. AT-BUS	"	L.	1.900.000
Per ogni MB di Ram in più	"	L.	99.000

NUOVI PRODOTTI
OFFERTA

MUSIC CARD (AD-LIB comp.) — L. 198.000
SOUND BLASTER — L. 298.000
SOUND BLASTER PROFESSIONAL — L. 498.000
SCHEDA TELEVIDEO PC — L. 299.000
SCHEDA GRAFICA VGA 256K — L. 99.000
RAM MOD. SIMM 1MB 70ns — L. 99.000
MONITOR VGA-MONO — L. 249.000
MONITOR VGA COLOR — L. 549.000
MONITOR VGA COLOR 1024x768 — L. 699.000
MONITOR NEC 3FG color Multisync 1024x768 Novità — L.1.190.000

NUOVO IBM NOTEBOOK
386 sx HD 40 MB — L.3.500.000

OFFERTE STAMPANTI

PPC 001 stampante Mannesmann MT-81 (9 aghi 120 cps.)	L.	299.000
PPC 002 stampante Commodore MPS 1230 (9 aghi 120 cps.)	L.	299.000
PPC 003 stampante Commodore MPS 1270 (Inkiet. silenziosissima)	L.	299.000
PPC 004 stampante STAR LC-20 "Super" (9 aghi alta Qualità)	L.	360.000
PPC 005 stampante STAR LC-200 colori (9 aghi alta Qualità)	L.	499.000
PPC 006 stampante CITIZEN 124D (straordinaria 24 aghi)	L.	599.000
PPC 007 stampante STAR LC-24/200 (24 aghi multifonts)	L.	699.000
PPC 008 stampante STAR LC-24/200 colori (24 aghi a colori new!)	L.	790.000
PPC 009 stampante NEC P20 Plus (24 aghi alta Qualità)	L.	690.000
PPC 010 stampante NEC P30 Plus (24 aghi 132 colonne)	L.	890.000
PPC 011 stampante NEC P60 Plus (24 aghi 360x360 punti)	L.	1.100.000
PPC 012 stampante NEC P70 Plus (come sopra ma 132 col.)	L.	1.350.000
PPC 013 kit colore per trasformare NECX P60 &P70 a colori	L.	265.000
PPC 014 stampante laser varie marche come Star, HP, Epson da	L.	1.950.000

RICHIEDI IL CATALOGO

TUTTI I MARCHI CITATI SONO PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

NUOVO PC
386 SX20
HARD DISK 60MB
2MB RAM
PORTATILE NOTEBOOK
+BORSA £3.490.000

DISPONIBILI: MEMORIE IN OFFERTA SPECIALE!

OFFERTA DEL MESE!
PC-NOTEBOOK 286 COMMODORE
piccolissimo come una agenda!!! Meno di 3 kg.
286 12 MHz schermo VGA retroilluminato
disk drive 3" 1/2 (1,44 MB) +
hard disk 20 MB (23 ms.)
1 MB RAM espansibile a 5 possibilità attacco
monitor esterno borsa,
batterie e alimentatore
in offerta NEWEL a **L. 2.490.000**
DOS & MANUALI IN ITALIANO

QUANDO OLTRE AL PREZZO C'È LA QUALITA' & L'ASSISTENZA

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI ACCESSORI PER IL TUO COMPUTER

PAGAMENTI PERSONALIZZATI RATEALI
SENZA CAMBIALI
FINO A 3 ANNI

SU TUTTI I COMPUTER AMSTRAD SCONTO 10%

RIVENDITORE AUTORIZZATO

IBM® AMSTRAD

ATTENZIONE!

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!
La NEWEL è una società specializzata che opera nel settore da oltre 10 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrirvi il computer che si addice di più alle vostre esigenze.
Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & sofware. Pensaci prima di comprare un computer!

http://speccy.altervista.org/

Genere: Avventura dinamica
Casa: Core Design
Sviluppatore: The Eighth Day
Prezzo: L59000

HEIMDALL

Sebbene il tour europeo dei vichinghi non sia stato il massimo in fatto di raffinatezza, non c'è dubbio che essi siano riusciti a lasciare la loro indelebile impronta nella storia con un certo stile. Diplomazia? No di certo. Quando si ha un'ascia o una spada in una mano, una torcia accesa nell'altra e una barba che sembra dotata di vita propria, le persone si fanno in quattro per non dispiacere il "cortese" ospite. E se fanno delle storie si può sempre dar loro una mano tagliandgli le gambe a colpi di scure, bruciandogli le case oppure violentandogli le donne.

Fu (probabilmente) in una giornata gelida e ventosa che, da qualche parte in Norvegia durante gli anni bui, qualcuno lanciò la moda vichinga. In seguito chiunque fosse in grado di maneggiare una spada e reggere diversi litri di birra cambiò il proprio nome in qualcosa di più "musicale" (Thorfinn Spaccacrani, ad esempio) e così nacque l'impero vichingo. Non proprio un impero, piuttosto una sorta di esercito di razziatori ben organizzati. E sebbene *Heimdall*, l'ultimo - e forse il più elaborato - sforzo della Core, dipinga il predone vichingo in maniera più blanda di quello che la storia ci ha tramandato, resta comunque un gioco denso d'atmosfera.

Quelli che hanno un po' di familiarità con la tradizione vichinga non dovrebbero avere difficoltà nel digerire l'altrimenti ostico scenario di *Heimdall*, a parte le corna sugli elmi, che sono un ottimo esempio di falso storico. La guerra secolare tra le forze del Bene e del Male destinata a decidere il fato dell'umanità prende una brutta piega quando tre delle armi più potenti degli dei vengono rubate dal perfido Loki, fratello di Thor, il dio del tuono. La spada di Odino, la lancia di Freyr e il leggendario martello di Thor vengono portate nel nostro mondo dove gli dei non possono entrare. Senza queste armi le forze del Bene sono impotenti contro Loki e i suoi seguaci, perciò preparano un piano per recuperarle - creano un bambino umano, Heimdall, e lo mandano sulla Terra facendolo allevare dai vichinghi. Una volta adulto viaggerà di isola in isola per recuperare le armi degli dei e compiere il proprio destino divino.

Questo in teoria. Gli dei non possono influenzare molto il mondo fisico, così il destino dell'universo è riposto quasi unicamente nelle mani di Heimdall - cioè del giocatore. Durante l'infanzia, Heimdall deve preoccuparsi di poche cose, solamente partecipare a tre passatempi tradizionali vichinghi (che saranno utili più avanti nel gioco - si veda il box "Le prove della vita"). Una volta raggiunta l'età adulta comincia la vera avventura e Heimdall parte alla ricerca delle tre armi nascoste da qualche parte in un vastissimo arcipelago di isole. Inutile dire che è necessaria un'attenta esplorazione per trovarle e riportarle a casa. In teoria *Heimdall* mescola il gioco di ruolo con l'avventura dinamica e aggiunge un po' di azione per produrre, se vogliamo, un'esperienza di gioco completa.

Trovare le armi non è un'impresa facile - nella parte iniziale Heimdall e cinque uomini d'equipaggio prendono il mare a bordo di una barca alla volta di una delle isole scelte sulla mappa dell'arcipelago. Restrizioni di ordine pratico - il cibo è una delle più importanti - obbligano Heimdall a navigare solo per tratti limitati, perciò all'inizio del gioco è possibile raggiungere solo un piccolo gruppo di isole. Le iso-

(Sopra) I cancelli mistici trasportano il giocatore in locazioni remote. Dove portano, nessuno lo sa - e quel cartello non è di molto aiuto.

(Dx) L'equipaggio di Heimdall, in tutto il suo splendore. Da qui il giocatore può esaminare gli oggetti nell'inventario di ogni personaggio e usarli per risolvere i vari enigmi e problemi incontrati. Le caratteristiche di ogni personaggio possono essere mostrate in forma grafica o testuale, a seconda della volontà del giocatore.

La mappa di partenza. Nascosto da qualche parte in questo vasto mondo c'è il mitico martello di Thor. Il percorso di Heimdall e del suo equipaggio è mostrato come una linea rossa tratteggiata (alla Indiana Jones) che si snoda lungo la mappa. A causa della limitatezza delle masserizie e degli ostacoli naturali e "mostruosi" non è possibile raggiungere direttamente l'isola con il martello e Heimdall deve completare una serie di mini-avventure prima di riuscire ad approdare nel luogo desiderato. Una volta portato a termine questo compito ci sono ancora la lancia di Freyr e la spada di Odino da trovare in due nuovi e più pericolosi mondi.

http://speccy.altervista.org/

le più lontane possono essere raggiunte muovendosi lentamente, di isola in isola, raccogliendo il cibo per il viaggio successivo durante la permanenza sull'isola. La navigazione è automatica - basta selezionare una destinazione e il percorso viene evidenziato sulla mappa per mezzo di una linea rossa alla *Indiana Jones*. Il giocatore può utilizzare alcune abilità per evitare pericoli come i gorghi (che possono distruggere la nave se si avvicina troppo) e un pericoloso mostro marino.

Dopo essere approdati su un'isola, sia che ci si trovi in un villaggio o in un castello, inizia la ricerca vera e propria. Le isole sono presentate come un labirinto isometrico di strade, caverne e camere, comprendenti un misto di aree a scorrimento e singoli schermi in stile *Cadaver*. Il giocatore può scegliere tre uomini tra i sei presenti sulla barca per formare una squadra d'esplorazione per iniziare la ricerca - ogni personaggio è dotato di caratteristiche proprie e per questo Heimdall non deve far necessariamente parte della spedizione di ricerca - sebbene il suo personaggio carismatico lo renda insostituibile come comandante nelle situazioni più difficili.

L'esplorazione delle isole non è affatto semplice, in quanto l'enfasi è posta più sull'avventura che sull'azione. Per rendere le cose più semplici, la compagnia formata dai tre uomini appare sullo schermo come un'unica persona (il personaggio attivo in quel momento) - è possibile passare da un membro all'altro per usare degli oggetti o delle abilità personali per mezzo di uno schermo più convenzionale. Gli elementi tipici di un GdR, sebbene importanti, non sono usati molto spesso nel corso dell'esplorazione eccetto quando un particolare membro della compagnia è chiamato ad eseguire un'azione o a usare un oggetto in proprio possesso (come aprire una porta con una chiave o lanciare un incantesimo).

Molti schermi contengono trappole ingegnose o enigmi che devono essere evitate o risolti per raggiungere l'uscita, acquisire un oggetto e così via. La grafica elaborata e flessibile di *Heimdall* consente una buona varietà di sottili enigmi - zone del terreno che devono essere premute nell'ordine corretto per aprire una porta invalicabile e nemici che reagiscono solo al giusto tipo di incantesimo.

I contatti con gli altri personaggi portano in gioco elementi più familiari in quanto alcuni incontri degenerano inevitabilmente in combattimenti. Lo schermo di gioco cambia e diviene simile a quello impiegato in *The Bard's Tale* per permettere il controllo di tutti e tre i personaggi della compagnia - basta selezionare il personaggio desiderato per averne il controllo diretto e l'accesso alle sue abilità. A differenza delle scene di combattimento dei soliti giochi di ruolo, in *Heimdall* l'azione è più marcata.

Invece di essere diviso in "round" in cui i personaggi attaccano a turno perdendo punti-ferita in relazione al danno, il combattimento in Heimdall è molto più simile a una rissa da osteria, con tutti i personaggi che combattono quando e come sembra loro opportuno. A parte le spade e le asce, i contendenti possono attaccare con qualunque incantesimo disponibile oltre a difendersi dai colpi e, ogni

confronta & contrasta

The *Immortal* dell'Electronic Arts è generalmente considerato uno dei migliori esempi di avventura isometrica, e *Heimdall* è allo stesso livello - anche se non per le stesse ragioni. Sebbene *The Immortal* offra più livelli, i problemi di *Heimdall* sono più vasti e complessi. *Heimdall* però, è migliore in questo reparto grazie alla sua costruzione non lineare che permette al giocatore di esplorare a piacere piuttosto che passare attraverso una rigida sequenza di eventi. Sebbene sia molto difficile fare una scelta, *Heimdall* vince per un punto su *The Immortal* per quanto riguarda la grafica, perché la definizione e la buona animazione dà al gioco più personalità e atmosfera. È solo una questione di gusti ma io credo che *Heimdall* meriti quel punto in più.

tanto, a pregare per ottenere l'aiuto divino.

Sebbene il controllo del combattimento avvenga, per così dire, a distanza, con il giocatore che impartisce gli ordini ai personaggi per mezzo delle icone, ciò comporta una certa abilità - la finestra grafica che mostra l'avversario corrente è completamente animata e il successo o il fallimento di un attacco dipende dalla posizione del nemico al momento dell'esecuzione. Basta colpire quando lo scudo del nemico lo protegge e il colpo verrà parato, ma se un attacco viene sferrato mentre l'avversario è vulnerabile (per esempio quando sta attaccando a sua volta) dovrebbe avere successo e causare il massimo danno. Allo stesso modo, l'opzione di difesa dovrebbe essere selezionata in sincronia con l'attacco del nemico. Se l'energia è bassa, o se la lotta è impari, la compagnia può fuggire evitando inutili spargimenti di sangue ma in questo modo si rischia di perdere preziosi elementi per proseguire nell'avventura - se il nemico fa la guardia a una porta che conduce al livello successivo, ad esempio, il combattimento può essere l'unico modo per progredire.

(Sx) A volte, il viaggio porta Heimdall fuori dai tunnel e dalle caverne buie dentro villaggi disegnati magnificamente. Alcune case sono negozi in cui il nostro eroe può acquistare di tutto, da un tozzo di pane a una scure da lancio, grazie ai tesori raccolti durante il viaggio. In alcuni posti, però, il benvenuto non è poi così caloroso (vedi sotto) e Heimdall deve mostrare tutto il suo valore per poter continuare.

L'interazione con i personaggi è possibile anche se leggermente limitata. A volte la compagnia incontra degli abitanti del villaggio che possono offrire indizi, consigli o oggetti interessanti se li si interroga, e nei villaggi più grandi i negozi vendono provviste e armi in cambio di oro. Gli altri personaggi, anche se non ostili al punto da diventare violenti, possono rappresentare un vero fastidio bloccando spesso la via e rifiutando di togliersi se prima non ricevono un oggetto particolare - che può essere nascosto in un'altra isola con altri pericoli e avventure da affrontare.

Queste situazioni sono tipiche di *Heimdall*, le trappole e i problemi sono disseminati nel gioco con incredibile abbondanza. Come in *Cadaver, The Immortal* e nei classici giochi della Ultimate (tra cui il famoso *Knight Lore* che per primo ha dato inizio all'intero genere dell'avventura isometrica), *Heimdall* fa appello a una vasta gamma di risorse del giocatore. Abilità e ragionamento sono necessari per superare i vari problemi e usare in modo appropriato i numerosi incantesimi e oggetti che si trovano nei forzieri. Anche un briciolo di strategia non guasta, non quella che si usa negli scacchi o in *Populous*, ma almeno un piano coerente su come affrontare le varie isole.

La qualità più importante, comunque, è la pazienza. *Heimdall* è un gioco vastissimo e la moltitudine degli enigmi combinata con il modo in cui i problemi sono stati disseminati tra le isole assicura che è necessario un certo sforzo per ottenere qualcosa dal gioco. È un gioco molto completo che non sfigura affatto vicino a prodotti come *Cadaver* perché pur essendo coinvolgente, non diventa mai troppo complesso e non lascia che il gioco di ruolo prenda il sopravvento. Fondamentalmente si tratta di un'avventura dinamica molto piacevole con alcuni elementi aggiuntivi che servono a coinvolgere maggiormente il giocatore.

Le tre sequenze preliminari sono molto divertenti e stanno bene dove sono ma si potevano introdurre degli intermezzi arcade, inserendo delle sezioni simili nel gioco principale. Perlomeno avrebbero distratto il giocatore dal pesante obiettivo finale.

A dire il vero le sequenze di combattimento sono più in stile arcade che altro, poiché dipendono più dalla coordinazione tra occhio e mano oltre che all'azione giusta presa nel momento giusto. Le caratteristiche da Gioco di Ruolo si potrebbero, per esempio, inserire anche in picchiaduro con vista laterale, dando però più risalto al puro aspetto arcade. Comunque, diventano spesso una questione di

versione Amiga

Personaggi e fondali disegnati e colorati da esperti fanno davvero una bella figura e la musica di classe aiuta a migliorare l'atmosfera. Ma attenti! C'è un prezzo da pagare per tutta questa meraviglia tecnica ed è una macchina con almeno un 1Mb di memoria preferibilmente dotata di drive esterno visto che *Heimdall* è su cinque dischi. Per quelli che hanno le giuste specifiche tecniche *Heimdall* è un buon acquisto.

Heimdall ha il merito di aver mischiato elementi tipici di giochi di ruolo, strategia, giochi d'azione e avventura in un unico scenario piacevole e ben studiato.

Heimdall deve risolvere problemi a ogni passo, molti dei quali richiedono l'uso di incantesimi trovati durante i suoi viaggi. Qui, ad esempio, Heimdall deve trovare il modo di superare il baratro per continuare l'esplorazione, ma come fare a costruire un ponte? Sembra proprio il momento di usare il Bridge Spell scoperto precedentemente.

LE PROVE DELLA VITA

Prima che l'avventura cominci, Heimdall deve (o meglio, può) cimentarsi in tre prove. Sebbene questi sotto-giochi siano a sé stanti (e forse un po' estranei al resto del gioco) il giocatore non deve pensare che non influiscano minimamente. Se Heimdall non se la cava bene potrà scegliere il proprio equipaggio da una lista ridotta. E la possibilità di non poter scegliere un potente chierico o un formidabile guerriero può avere delle conseguenze molto serie in seguito. Gli amanti dei giochi di ruolo saranno felici di sentire che è possibile saltare queste sequenze ma in questo caso la lista dei personaggi tra cui scegliere viene drasticamente ridotta a quindici.

La prima prova

Nella locale taverna un Heimdall piuttosto "alticcio" deve cercare di liberare una giovane ragazza dai ceppi tirando delle grosse asce agli otto legacci che la tengono imprigionata. Il giocatore controlla la mira di Heimdall con il joystick ma il suo stato e il numero limitato di asce rendono il compito più difficile di quello che sembra. La scena della testa che si apre in due perdendo sangue è stata censurata.

La seconda prova

Heimdall deve rincorrere e catturare un maialino cosparso di grasso. Il giocatore guida Heimdall sullo schermo e deve, con una tempestiva pressione del pulsante di fuoco, riuscire a farlo saltare sul maialino.

La terza prova

Heimdall, che si avvicina rapidamente alla maturità, deve affrontare una legione di guerrieri a bordo di una barca malferma. Mentre cerca di spingere i suoi avversari in acqua, Heimdall deve evitare di caderci a sua volta.

(Sopra in alto, al centro e in basso) Le tre prove di Heimdall.

(Sopra, a dx) Heimdall si avvicina alla scoperta del martello di Thor. Ma, in nome di Asgard, come farà a portarlo a casa? Magari rimpicciolendolo...

(Sotto) Ci risiamo! Un altro problema per Heimdall. Nell'angolo c'è un forziere circondato da voragini. Conterrà sicuramente qualcosa di importante, ma come raggiungerlo?

routine più che altro.

Un altro motivo di discussione è dato dalla presentazione grafica. Uno sguardo alle schermate dovrebbe darvi l'impressione che sono tecnicamente eccellenti - come ci si aspetterebbe da un ex-animatore di Don Bluth - ma i disegni stile Asterix mal si adattano ad un gioco come Heimdall. Il loro stile semplice in qualche modo tradisce la natura "seria" del gioco e non si addicono molto alla visione che la maggior parte di noi ha del mondo vichingo.

È possibile spingersi ancora oltre e dire che il gioco rappresenta in un certo senso un'opportunità sprecata per come usa il tema dei vichinghi come base per il proprio scenario - è un'idea che non veniva usata dai tempi di Valhalla e sebbene sia molto interessante e potenzialmente valida non è stata sviluppata a sufficienza in questo gioco. Un po' di villaggi incendiati, violenze e razzie, magari nelle sezioni arcade di cui si parlava prima, avrebbero sfruttato meglio il soggetto. Anche se, logicamente, queste sono idee personali, e sono sicuro che saranno in molti ad essere affascinati dalle avventure di questo gruppo di vichinghi e degli enigmi che dovranno risolvere.

In ultima analisi, comunque, a *Heimdall* va il merito di aver mischiato insieme elementi tipici di giochi di ruolo, strategia, giochi d'azione e avventura in un unico gioco piacevole e ben studiato. I vari stili di gioco interagiscono bene senza intralciarsi e il risultato è sufficiente a fargli meritare la nostra approvazione. A parte i piccoli difetti, *Heimdall* offre abbastanza da essere considerato al pari di *The Immortal*, il miglior esempio di avventura isometrica e gli amanti del genere dovrebbero prenderlo in considerazione.

Tra l'altro, è già in cantiere il seguito del gioco che dovrebbe essere messo in vendita tra un anno. Anche se non si sa ancora nulla per quel che riguarda la trama, è indubbio che lo stile di gioco subirà poche variazioni. Sicuramente alla Core sono sicuri di avere tra le mani il prodotto giusto per sfondare, e noi ci sentiamo certo in grado di dargli torto.

K VOTO

+	–
Miscuglio di stili di gioco ben riuscito	Solo per 1Mb di memoria
Grafica affascinante	più numerosi cambi di disco
Lunghe avventure da completare	

925 AMIGA

G	QI	A	FK
9	7	8	8

Le sequenze prima del gioco sono molto divertenti e catturano l'interesse del giocatore. Ma una volta iniziato il gioco, comunque, il giocatore deve impegnarsi nella missione e può essere necessario un po' di tempo per riuscire a calarsi nell'azione. Potrebbe seguire un periodo di esplorazione senza meta prima prima che i primi incontri o problemi siano rimossi e il gioco cominci a decollare. C'è abbastanza profondità da tenere impegnato un giocatore per lungo tempo, sebbene la missione possa dimostrarsi troppo ardua per i giocatori meno pazienti.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Genere Simulazione
Casa Lucasfilm Games
Sviluppatore Lawrence Holland
Prezzo Lnc

THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Seconda Guerra Mondiale: l'Ottava Forza Aerea Americana sta lentamente ma inesorabilmente distruggendo il Terzo Reich di un signore ariano con i baffetti, quando gli ingegneri aeronautici suoi connazionali sfornano una serie di paurosità volanti per un estremo, disperato tentativo di riscatto: per la serie "Riusciranno i nostri eroi..."

Il menù iniziale di scelta: volete essere americano oppure tedesco?

Finalmente è in arrivo la simulazione delle più incredibili armi segrete della Luftwaffe: *Secret Weapons Of The Luftwaffe* (*S.W.O.T.L.*), appunto!

Nel nuovo simulatore di volo della Lucasfilm, infatti, potrete pilotare alcuni aerei decisamente rivoluzionari per l'epoca, quali il Gotha 229, il Messerschmitt ME-163 "Komet", il Messerschmitt ME-262 "Sturmvogel", il Focke-Wulf FW-190 oppure il già più "normale" Messerschmitt Bf-109 nella versione "Emil".

È anche possibile, tuttavia, schierarsi con l'8th Wing americana nel qual caso si potranno pilotare i Republic P-47 "Thunderbolt", i North American P-51/B e P-51/D "Mustang" e (novità assoluta nei simulatori di volo!) si potrà volare sul Boeing B-17, la mitica "Flying Fortress", sia come pilota che come mitragliere in una qualsiasi delle postazioni della Fortezza Volante!

La grafica VGA a 256 colori è ben sfruttata (anche se alcuni pixel nella presentazione sono grossi come mandarini...), così come le riproduzioni molto fedeli degli abitacoli dei vari velivoli per i quali La-

http://speccy.altervista.org/

wrence Holland & Co. devono essersi studiati, come minimo, qualche enciclopedia aeronautica!

Numerose le opzioni, le quali consentono di cimentarsi con la scuola di volo (consigliata anche ai più esperti in quanto salire su un Komet o su un Gotha non è propriamente facilissimo), in una missione personalizzata, in una missione storica realmente accaduta, in una serie di missioni e, addirittura, in una campagna strategica nella quale, oltre che pilotare gli aerei, si dovranno decidere gli obbiettivi da attaccare con le relative formazioni di volo.

La grafica è curatissima e gli sfondi con scene "aeroportuali" varieranno a seconda del velivolo in dotazione al reparto per il quale si vola. In volo le viste esterne sono di ottima fattura con orizzonti sfumati ed esplosioni in "pseudo" bit-map; gli aerei colpiti inizieranno a squarciarsi in volo, così come i fori dei proiettili nemici compariranno "magicamente" appena transiterete davanti al "vivo di volata" delle mitragliatrici avversarie.

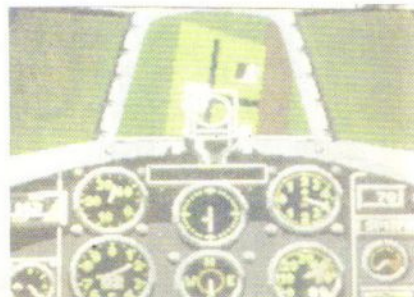
Stupenda (e utilissima) la mappa e tutti gli indicatori di bordo per orientarsi al meglio anche se il vecchio sistema delle viste davanti-dietro-destra-sinistra rimane il migliore; non manca, inoltre, un comodo e completo sistema di videoregistrazione delle missioni per poterle rivedere con tranquillità ed imparare così dai propri errori, così come era presente in *Their Finest Our*.

Il menù della Luftwaffe con gli Sturmvogel sullo sfondo

Non capita tutti i giorni di pilotare un bombardiere...

confronta & contrasta

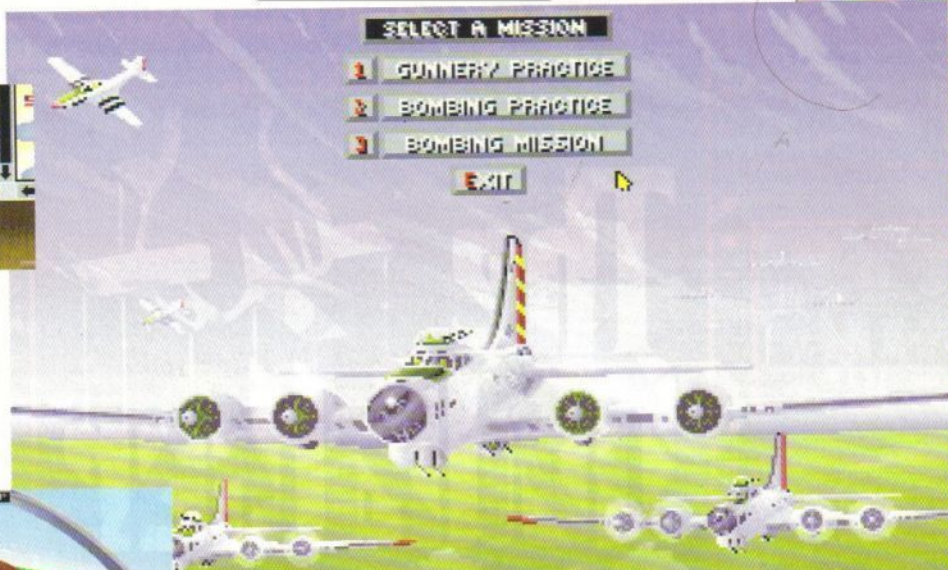
La Lucasfilm non è al suo primo simulatore di volo e si vede; *S.W.O.T.L.* utilizza routine di codice già viste. Il gioco che gli si avvicina di più è logicamente *Their Finest Our*, anche se la grafica è nettamente migliorata (ma proprio tanto) e il sonoro decisamente peggiorato (ma non di molto) rispetto al gioco precedente.

La varietà delle missioni e le particolari caratteristiche degli aerei simulati, tuttavia, rendono vincente *S.W.O.T.L.* poiché è possibile impostare le missioni più strane così come quelle "regolari" e storiche; quando poi, vi stancherete di fare "il tedesco" potrete sempre passare alle campagne strategiche, oppure "diventare" americano e volare, addirittura, sulla temibile fortezza volante B-17, anche come mitragliere (particolare comunque che era presente anche in *TFO*, scambiando le parti).

Ecco la postazione per il lancio delle bombe: sembra quasi un videogioco!

Un buon prodotto che ricalca in meglio le orme di *The Battle Of Britain* anche se con due pecche principali: sonoro e controlli.

Gli ultimi controlli sulla mappa prima del decollo

Un picchiatone con il buon vecchio Focke-Wulf!

Il Komet in un passaggio radente sopra gli Hangars.

Siete pronti per un volo d'addestramento sul B-17?
(In alto a sx) Un pilota di Mustang studia attentamente la sua rotta

In volo con l'ala volante!

Un Mustang ha avvistato un nemico!

VERSIONE PC

Per l'installazione è praticamente obbligatorio un disco rigido con almeno 3 Megabytes dedicabili a *S.W.O.T.L.* e un processore almeno della classe AT (16 bit).

Nonostante il sonoro inesistente che, quando c'è, è davvero "da poveri", il gioco ha un impatto notevole poiché "fa molta scena", anche se una cura maggiore nella selezione delle voci dei menu non avrebbe guastato, così come una programmazione migliore dei controlli dei velivoli che posso tranquillamente giudicare (pur non avendo mai provato i veri comandi di un Komet o di un Gotha) come assolutamente non realistici.

Questo, purtroppo, è un limite di moltissimi programmi di volo (tranne, forse, solamente un paio...) per il quale il termine "simulatore" è un'esagerazione (o, forse, una bugia?) che andrebbe sostituito da "gioco" di volo: ebbene sappiate che *S.W.O.T.L.* è un buon gioco di volo...

K VOTO

Abitacoli molto realistici. Varietà degli aerei pilotabili Grafica molto buona. Struttura di gioco varia.	Sonoro da paura. Comandi di volo irreali. Gestione carente dei menu.

880 PC

G	QI	A	FK
8	7	2	7

Un buon prodotto che ricalca in meglio le orme di *The Battle Of Britain* anche se con due pecche principali (sonoro e controlli) le quali insieme, però, rappresentano almeno il 60% del valore di un programma del genere.Se solo si fosse implementato un controllo simile all'eccezionale *Chuck Yaeger Air Combat* (ad esempio...), insieme al 40% di grafica (che c'è tutto!) si sarebbe potuto ottenere un titolo memorabile, mentre, invece, *S.W.O.T.L.* rappresenta "solo" il miglior gioco di volo della Lucasfilm; per sua sfortuna, però, esistono anche altre Software House che producono simulatori..

LA LUFTWAFFE E LE SUE IMPOSSIBILITÀ VOLANTI

Nel presente simulatore sono pilotabili praticamente tutti i protagonisti degli scontri avvenuti dal 1943 in avanti tra americani e tedeschi.

Se, però, gli americani si alzavano da terra con aerei "decenti", i tedeschi (con lo stesso gusto e sensibilità con i quali scelgono i colori delle camicie che indossano in vacanza o quelli delle loro macchine), andavano in combattimento con mezzi da far paura persino al collaudatore del primo prototipo dello Space Shuttle!

Ecco un breve prospetto degli aerei tedeschi che troverete in *S.W.O.T.L.*:

Messerschmitt Bf-109G
Con un progetto risalente al 1934 e una produzione di oltre 30 mila esemplari il Bf-109 rappresenta un po' lo Spitfire tedesco anche per le prestazioni di tutto rispetto per la sua età: nel 1943 la versione K (Kappa kome noi...) raggiungeva quasi i 730 Km/h.!

Focke-Wulf FW-190A
Quale miglior biglietto da visita di questo aereo basti ricordare il suo temibile armamento: due mitragliatrici MG 17 da 7.92 mm., due cannoni MG 151/20 da 20 mm. e un'ulteriore coppia di MG FF sempre da 20 mm.: semplicemente il miglior caccia-bombardiere monomotore della Seconda Guerra Mondiale!

Messerschmitt ME-262 "Sturmvogel"
Si tratta del primo caccia a reazione impiegato in combattimento (immaginate la faccia di un pilota americano quando vedeva questi "fischi" volanti che erano almeno 150 nodi più veloci del suo mezzo...), il quale portava nel muso ben quattro cannoni MK 108A-3 da 30 (!) mm.; l'unico neo (per la Germania) fu che i 1433 esemplari costruiti entrarono in servizio solamente nel Luglio del 1944 altrimenti, probabilmente, la guerra sarebbe potuta finire diversamente e oggi tutta l'Europa parlerebbe in tedesco...

Messerschmitt ME-163 "Komet"
Praticamente si entra nella fantascienza: il Komet fu il primo "aliante" con propulsore a razzo alimentato da idrato di idrazina catalizzato da alcool metilico (quello degli ospedali!) una "Kosa" che oggi neanche il più pazzo dei modellisti costruirebbe! Il principale problema per i piloti di tale mostro era la spaventosa velocità di avvicinamento all'obbiettivo (1300 Km/h. nel 1944!) che garantiva solamente 3 (tre!) secondi utili di fuoco, e la ridicola autonomia di volo di soli 7 minuti e mezzo (no, non e' un errore di stampa) dopo i quali il pilota (se nel frattempo non era morto di spasmi duodenali...) poteva rientrare alla base "semplicemente" facendo planare come un aliante il suo ME-163.

Gotha 229
Il futuro in linea: la prima ala volante con caratteristiche "stealth" (siamo nel 1943!) e una una tangenza operativa di quasi 10 miglia: praticamente si tratta del bimotore antenato dell'odierno Lockheed B-2 Stealth il quale, però, è stato realizzato quasi

http://speccy.altervista.org/

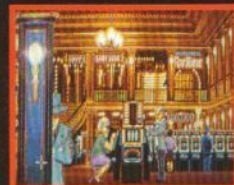
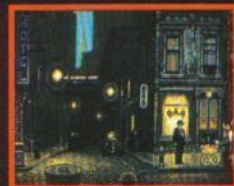
"You don't ask for power...
...You take it!"

THE ACTION GAME

Screen shots from Amiga version.

"You don't ask for power...
...You take it !"

A Paramount Communications Company

U.S. GOLD LTD., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: +44 21 625 3366

Disponibile per
Amiga e PC (VGA)

Gli screen shots hanno come unico scopo quello di illustrare il gioco e non la grafica, la quale varia sensibilmente sui vari formati.

"Non chiedi il potere...
...lo prendi!"

LEADER
DISTRIBUZIONE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L' ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE Srl VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

http://speccy.altervista.org/

Genere Avventura grafico-testuale
Casa Sierra On-Line
Sviluppatore Al Lowe
Prezzo L. 89.000 P.C.

LEISURE SUIT LARRY 5

Eccolo: finalmente è arrivato! Le avventure del video-playboy più famoso del mondo e della sua ultima fiamma Patti sono nuovamente sui nostri schermi per proporci avventure sempre più piccanti ed esilaranti.

(Sopra) Larry nella "sua" Limousine: comoda la vita...
(Sotto) Il terminale aereoportuale dove fare i biglietti: il mondo dei games è più informatizzato del nostro!

Dopo una lunghissima gestazione (l'ultima recensione risale al Febbraio 1990!) caratterizzata addirittura anche da un "aborto" forzato (*Larry 4: The Missing Floppies*...), la goliardia del cicciuto Al Lowe ha partorito le nuove avventure di uno dei più grandi successi che la storia dell'informatica ludica ricordi. Chi non ha presente la tipica presentazione: "My name is Larry, Larry Laffer!" con la quale quel "leisure suited" di Larry arringava tutte le femmine (deambulanti e non!) che la bontà di papà Al gli faceva incontrare nel corso delle sue simpatiche avventure? La nuova puntata sottotitola *Passionate Patti Does A Little Undercover Work* e infatti si svolge in un'atmosfera alla 007 nella quale si controllano (anche qui) entrambi i personaggi (Larry & Patti) anche se uno alla volta.

Mister Laffer dovrà trovare per conto della sua ditta di film "X-Rated" le tre donne più sexy d'America, mentre Patti verrà ingaggiata, addirittura, dall'F.B.I. per il quale si trasformerà in un perfetto agente in gonnella! L'obbiettivo di Larry di realizzare il suo show di sexy video "amatoriali", però è decisamente impegnativo, così come il lavoro della bella Patti che si troverà a dover risolvere una nutrita serie di enigmi più o meno difficili. Fortunatamente, però, di questi solo alcuni sono davvero indispensabili per arrivare sino alla fine del gioco; è il caso, ad esempio, del reperimento di oggetti che servono nelle fasi successive dell'avventura la quale, in totale, è composta da quattro sezioni principali delle quali una è dedicata a Patti.

La nuova interfaccia utente è decisamente migliorata in semplicità: scomparso il pur validissimo Parser delle puntate precedenti ora il dialogo utente/programma è assicurato da una serie di icone che rappresentano le principali azioni eseguibili dal nostro personaggio:

- Camminare
- Guardare
- Usare
- Parlare
- Spogliare/si (!?!)
- Inventario
- Regolazioni del Programma
- Aiuto

Anche se possono sembrare scarse, in realtà sono delle icone multifunzione, nel senso che, ad esempio, l'icona della mano (usare) serve per un'infinità di azioni; aprire una porta, telefonare, entrare in macchina, ecc. sono azioni che richiedono due "click" di mouse: uno sulla mano e uno sull'oggetto (o persona...) da "adoperare"!

Chiaramente l'uso di un dispositivo di puntamento (mouse o Joystick) più che raccomandabile è obbligatorio per non morire d'inedia sulla tastiera con la quale è sicuramente possibile sostituire il "topo",

http://speccy.altervista.org/

ma solo a prezzo di una pazienza certosina visto che spostare la freccia con i tasti cursore è come impiegare un mouse a 4 dpi: praticamente uno scatto unico!

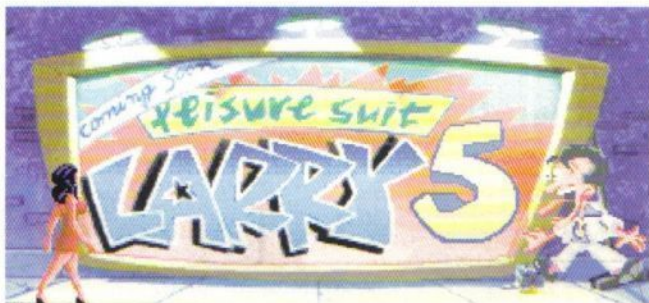
La grafica rispetta la migliore delle tradizioni Sierra e propone una versione multicolore (256 per la precisione...) simile al recente rifacimento di "*Larry 1 - In the Lounge Lizard*": la "piazzetta" di Larry, la camminata di Patti e, soprattutto, gli intermezzi animati sono quanto di meglio si possa ottenere da un prodotto del genere. Tanto per cambiare il programma richiede un'hardware di serie A per la grafica e le animazioni le quali (proprio perché coloratissime) sono estremamente pesanti da gestire per un AT e, addirittura, per un 386/Sx; dal 386 a 25 MHz in poi invece, si comincia a ragionare anche se vi è un comodissimo pannello per le regolazioni del programma, tra i comandi del quale si trova un utile settaggio di velocità con cui, almeno in parte, è possibile sveltire alcune routine.

In definitiva l'ultimo rilascio Sierra è stato sicuramente un lavoro divertentissimo per Al & Company che farà altrettanto divertire gli utenti che non si formalizzano troppo per alcune scene definibili con aggettivi variabili da spassose a volgari secondo il personale punto di vista. Probabilmente consci di ciò, i programmatori di *Larry 5* hanno addirittura inserito la possibilità (facoltativa) di proteggere il gioco con una password onde impedire a fratelli e sorelle minori di prendere Larry come modello di comportamento verso l'altro sesso nella vita: come minimo potrebbe risultare oltremodo pericoloso, se non peggio!

confronta & contrasta

Il più diretto concorrente di *Larry 5* (sebbene si tratti di una lotta in famiglia!) è sicuramente *Larry 3* in quanto ne ricalca il medesimo "filone" (senza doppi sensi...). La grafica è qui notevolmente migliorata "al quadrato" passando dai vecchi 16 colori alle 256 sfumature con le quali le schermate sono dei veri e propri "quadretti" (disegnati a mano, fra l'altro...) nei quali non è assolutamente possibile distinguere il singolo pixel come invece si poteva fare in *Larry 3*, pur perdendo qualche diottria.

L'interfaccia utente è decisamente più "amichevole" (anche se chi scrive preferisce il vecchio Parser con il quale si poteva scatenare la propria fantasia e imparare anche un po' d'inglese!) e consente di richiamare una barra di icone con le quali si opera più velocemente all'interno del gioco. Sebbene abbia alcuni enigmi "facoltativi", *Larry 5* presenta una struttura piuttosto rigida con la quale alcune azioni sono subordinate all'esecuzione di altre e non consentono a Larry & Patti di spaziare con la medesima libertà possibile nel prodotto precedente.

Per il sonoro, infine, la sfida termina sostanzialmente in pareggio anche se la novità e varietà delle musiche favoriscono il nuovo Larry, grazie anche alla solita qualità: altissima.

Sboing! Larry lascia intravedere un leggero interesse per la fanciulla in arrivo...

La nuova interfaccia utente è decisamente migliorata in semplicità. Ora il dialogo utente/programma è assicurato da una serie di icone che rappresentano le principali azioni eseguibili dal nostro personaggio.

Simpatico Larry: quando due ragazze litigano si ferma a godersi lo spettacolo

Larry ne ha combinata un'altra delle sue: il caffè si porta al capo e non sul capo...

(Sotto a sinistra) Ecco Larry all'esterno della "sua" ditta di filmini scarlatti...

(Sotto) Il Megaboss di Larry in una Megariunione.

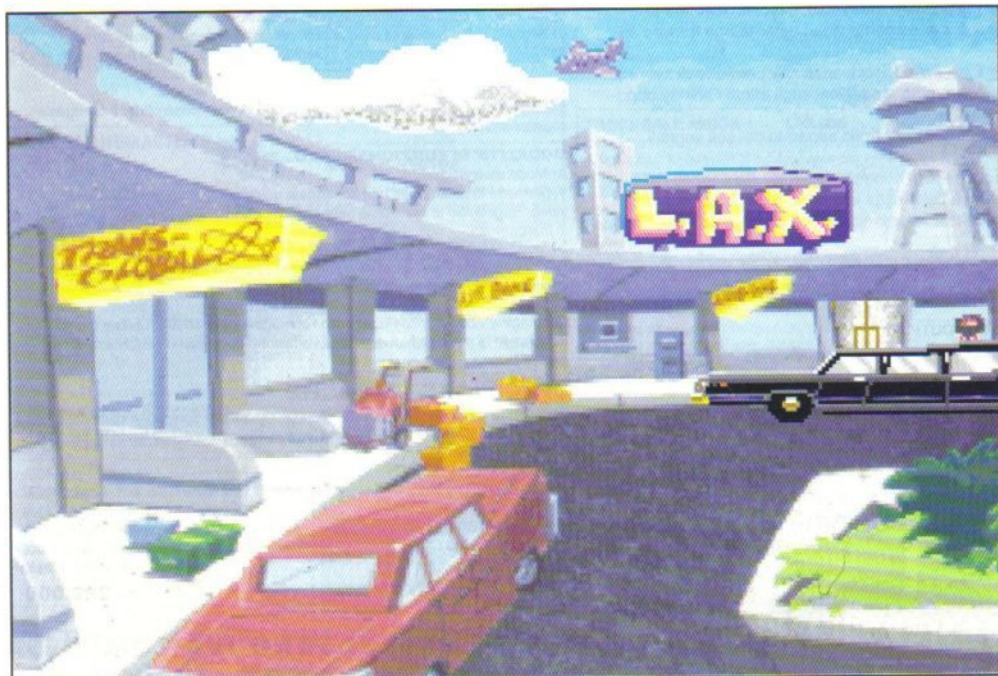
http://speccy.altervista.org/

VERSIONE PC

Il programma richiede obbligatoriamente un Hard Disk sul quale sono consentite due modalità d'installazione (Small e Complete) la prima delle quali occupa 1.2 Megabyte ma richiede un continuo inserimento di dischi durante il gioco, mentre la seconda installa tutti gli otto (!) dischetti da 1.44 Mb. (!!!) per un totale di circa 8 Megabytes (!!!) occupati sul disco rigido. Il tutto è giustificato da un gioco più simile a un cartone animato "pilotato" da voi più che a un semplice videogioco, dove la grafica massacra di lavoro il vostro microprocessore (al quale auguro i 32 bit...) mentre, contemporaneamente, delizia le vostre pupille. Sonoro eccezionale per sentire il quale vale la pena di comprarsi, come minimo, un'Ad-Lib se non un Roland MT-32 oppure la Sound Blaster: registrando tutte le musiche di *Larry 5* potrete realizzare una cassetta inedita da far invidia a chiunque! In breve un ottimo programma che non stanca neanche il migliore dei solutori dei Larry precedenti: questo è davvero un altro pianeta.

Un Boss "cattivo" mostra ai suoi collaboratori un gafico delle vendite piuttosto "moscio"...

La parte dedicata a Patti ha inizio: avete notato il reggiseno-cannone che l'agente F.B.I. sta mostrando a Patty?

(Sotto) Con la Limousine siete arrivati all'aereoporto di Los Angeles: non vi resta che fare il biglietto.

grafica

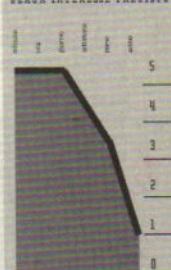
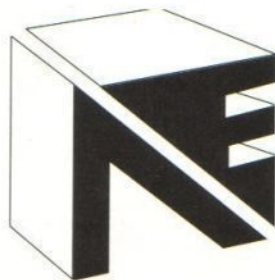
gioco

K VOTO

Grafica e animazioni da cartone animato Colonna sonora da film Interfaccia utente semplice ed immediata	Terribilmente lento su macchine inferiori a 16 Mhz. Struttura di gioco molto sequenziale Scarsa libertà d'azione dei protagonisti

915 PC

G	QI	A	FK
9	7	9	8

Programma di grande impatto che costituisce un nuovo standard di riferimento con il quale molti dovranno confrontarsi; lavoro meticoloso e completo da parte di un Al Lowe più perverso che mai per un risultato che i più moralisti giudicheranno scandaloso (e non esagero!) ma che, specialmente se giocato in compagnia, diverte non poco per tutti i dettagli sexy nascosti ovunque: avete notato la forma del grafico delle vendite nella scenetta iniziale?

http://speccy.altervista.org/

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24/12/91

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA DEL LETTORE LASER DISC CON INTERFACCIA PER AMIGA. NUMEROSI TITOLI COME DRAGON'S LAIR e THAYER'S QUEST

GENLOCK

Il Genlock PLUS Vi permettera' di creare i Vostri testi e titoli con la spettacolare grafica dell'Amiga, potete combinare il vostro video preferito con gli effetti studio di:overlay, dissolve e invert (keyhole). Oltre a creare i Vostri effetti speciali desiderati, Vi permettera' ulteriori espansioni future.

NOVITA'

CARATTERISTICHE

a) Facile installazione.
b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
c) Compatibile con tutti i modelli Amiga e Comodore CDTV. d) Segnale video passante automatico: permette al segnale proveniente dall'Amiga di passare attraverso, il GENLOCK fino al monitor anche se l'Amiga o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
e) Doppia manopola per il controllo Dissolvenza che permette di avere una libera regolazione in diverse gradazioni sugli effetti Overlay oppure Invert (Keyhole).
f) Port Extra video-thru permette il controllo separato dei soli segnali video.
g) Extra RGB pass-thru permette il controllo separato dei segnali RGB per commentare la grafica dell'Amiga in tempo reale.
h) Port Key-in, port per espansioni con dispositivi esterni per l'effetto Key.

SPECIFICHE TECNICHE

COMPATIBILITA' La serie completa dei computer Amiga e Comodore CDTV

COMPATIBILITA' VIDEO INPUT/OUTPUT Segnali PAL
ENCODER PAL
INTERFACCIA Connettore D-Sub 23 pin
INPUT/OUTPUT Jack RCA per VIDEO INPUT, Jack RCA per Ingresso esterno Key, Jack RCA per VIDEO OUTPUT, Jack RCA per l'uscita VIDEO-THRU, DB-23 Amiga per l'uscita RGB-THRU
SEGNALE VIDEO 1 Vpp
SEGNALI KEY Compatibili TTL
ALIMENTAZIONE Optional + 12VDC 800mA (alimentazione esterna)
CONTROLLO DISPLAY Gli effetti Overlay e Fade sono regolabili dalle due manopole
INDICAZIONI SUL PANNELO Led rosso Amiga ON - Led verde video attivo
DIMENSIONI 220mmx141mmx38mm

L. 590.000

GENLOCK e' un sofisticato genlock per AMIGA che ha molti utilizzi diversi; con questo apparecchio singolo e compatto esegue le funzioni di studi di registrazione piu' cari e ingombranti. Con il Genlock Vi sara' permesso di:
1) Registrare le animazioni con la meravigliosa grafica dell'AMIGA su videoregistratori standard.
2) Fondere testo e grafica sul video.
3) Utilizzare la Vostra televisione a colori a casa come se fosse un monitor a colori.
Genlock e' lo strumento di cui hai bisogno per creare velocemente quel tipo di rappresentazioni a video che avete sempre immaginato.

CARATTERISTICHE

a) Facile installazione.
b) Selezione dell'alimentazione (interna/esterna).
c) Pannello di controllo completamente accessibile.
d) Segnale video passante automatico. permette al segnale proveniente dall'AMIGA di passare attraverso il Genlock fino al monitor o al registratore, anche se l'AMIGA o la sorgente video esterna non fossero alimentati.
e) Effetti speciali di dissolvenza e fusione stabili e omogenei.
Il Genlock e' il piu' affidabile genlock per AMIGA che possa offrire tutte queste caratteristiche.

MODALITA' DI FUNZIONAMENTO

A) Modo dissolvenza.
Vi permette di passare ad una schermata unicamente grafica ad un'immagine video. Regolando la manopola nelle due direzioni si avra' una variazione del grado di trasparenza.
B) Modo AMIGA.
Nessun segnale video sara' visibile (anche se uno e' connesso): solo il segnale codificato dall'AMIGA e' attivo.
C) Modo fusione.
L'immagine video e' visualizzata con l'immagine dell'AMIGA in primo piano. Regolando la manopola si avra' una variazione del grado di visibilita dell'immagine grafica fusa.

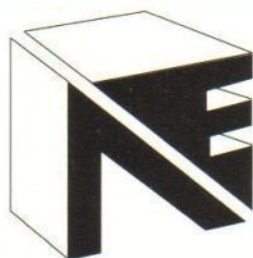
SPECIFICHE TECNICHE

COMPATIBILITA' AMIGA 500,1000,2000,3000 e ogni video composito PAL
SORGENTI VIDEO Telecamere, videoregistratori, camcorders e lettori di dischi laser
CODIFICATORE PAL
INTERFACCIA D-Sub23-pin RGB
INPUT/OUTPUT jack RCA
SEGNALE VIDEO 1 Vpp
ALIMENTAZIONE Alimentatore +12VDCesterno
MODI DI VISUALIZZAZIONE tre modi
DIMENSIONI 120mm x 202mm x 25mm

L. 299.000

SCONTO PER I SIGNORI RIVENDITORI

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

DISPONIBILI OLTRE 10 MODELLI DI GENLOCK-NOVITA' GENLOCK SUPER-VHS L990.000

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24/11/91

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 149.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALLSENZA FILO L. 149.000
MOUSE SENZA FILO L. 139.000

DISPOSITIVO ANTIVIRUS CON DISPLAY DELLA TRACCIA

Il NEWEL-ANTIVIRUS è un dispositivo molto efficace e conveniente che permette di evitare devastanti danni causati dai diversi virus dell'AMIGA.

DISPLAY PER LA LOCAZIONE DELLA TRACCIA

Questo display indica constantemente in quale traccia si trova la testina magnetica del Floppy-Drive; questo è molto utile al fine diagnostico del Floppy-Drive stesso.

FUNZIONE DI SCRITTURA PROTETTA

Quando la funzione PROTECT è attiva, nessun dato può essere scritto in qualsiasi porzione del floppy-disk.
Questa caratteristica è applicabile solo al Floppy-Drive esterno collegato all'ANTIVIRUS.

AVVISO DI SCRITTURA SU TRACCIA

Il K062 genera un bip per avvisare che vi è stato un tentativo di scrittura di dati su una porzione del floppy-disk.

FUNZIONE DI PREVENZIONE VIRUS

Quando questa funzione è attivata, le normali funzioni di lettura e scrittura sono abilitate ECCETTO per la funzione di scrittura sulla traccia boot-block (system) del Vostro floppy-disk.
La funzione VIRUS coinvolge tutti i Drive interni (dfo) ed i Floppy-Drive esterni del Vostro sistema.

SPECIFICHE TECNICHE

DISPLAY	7 segmenti LED
PESO	0,43 Kg.
DIMENSIONI	102mmx91mmx33mm
TEMPERATURA DI ESERCIZIO	0 - 45

L. 99.000

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente, utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasforma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

NUOVA SCHEDA KICKSTART 2.0
DISPONIBILE
PREZZO (TELEFONARE)

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0

IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.
L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64
L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.
L. 89.000

AMIGA SUPER SCANNER-400 DPIL399.000

Nuovo Scanner b/n copre una superficiedi 105 mm. (2 passate per un foglio A4), trasferisce foto, disegni, caricature, ecc. da carta, giornali, riviste sul video in 32 tonalità di grigio consentendo così una modifica parziale o totale, in sintesi lo scanner ha la funzione di fotocopiatrice, semplicissimo da usare) incluso nella confezione un potentissimo programma di gestione della MIGRAF Americana

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

AMIGA SUPERMOUSE

MOUSE PROFESSIONALE PER TUTTI GLI AMIGA
L49.000
IN OMAGGIO CON AMIGA SUPER SCANNER

THE CLONEMACHINE

NOVITA'

L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVA-MENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.
L. 29.000

TRACKBALL AMIGA L89.000

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto Trackball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, e oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm. e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e soprattutto molto preciso.

AMIGA GUN-SHOT L99.000

Finalmente disponibile la pistola per Amiga, con due videogiochi omaggio, potrai così sparare a distanza sul video, mirando con precisione, esercitando così la tua abilità usa la pistola laser con giochi eccezionali come POW, CAPONE, ecc **DIVERTENTISSIMO**

NOVITA'

AMIGA-RACK L129.000

Mobiletto in metallo per A500 con porta monitor, portafloppy **UTILISSIMO**

DISPONIBILE
ACTION REPLAY II

OFFERTA!
FATTER AGNUS 8372A
L160.000

ALIMENTATORE POTENZIATO PER AMIGA 500
L119.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.
SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

PUBLIC DOMAIN
FISH-DISK aggiornati al nº560 tutti!!!

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO

http://speccy.altervista.org/

Genere: Piattaforme
Casa: Millennium
Siluppatore: in proprio
Prezzo L29900

ROBOCOD

Indubbiamente non è stato un buon periodo per gli amanti dei giochi a piattaforme senza console. Con *Mario IV* su Super Famicom e *Sonic* su Megadrive a farla da padroni, i possessori di computer non hanno potuto fare altro che guardare con invidia quelle "macchinette" diaboliche.

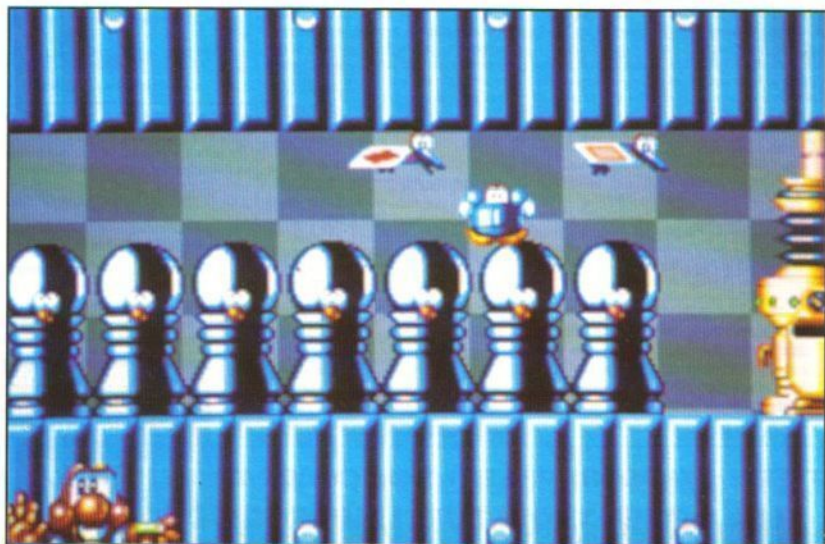
Ma ora è arrivato un altro eroe delle piattaforme - e questa volta è per Amiga.

Dire che *Robocod* è un clone di *Mario* è banale. È come dire che la Coca Cola assomiglia un po' alla Pepsi - entrambe sono composte da ingredienti così simili da essere quasi uguali. Nel progettare il seguito di *James Pond*, la Millenium si è ispirata a *Mario* e - in misura minore - a *Sonic* , "reinterpretando" i due giochi (cioè cambiandoli in misura sufficiente ad evitare spiacevoli visite di natura giuridica) E questa, nota bene, non vuole essere una critica. Dopo tutto ci sono così tante idee disseminate nei giochi che se si è intenzionati a prendere a prestito qualche suggerimento tanto vale farlo dai migliori. E finché le idee sono ben realizzate, perché lamentarsi?

La storia di *Robocod* inizia dove finiva quella di *James Pond*, con il malvagio Dottor Maybe diretto a nord per leccarsi le ferite. Durante il viaggio attraverso le distese ghiacciate del Polo Nord il perfido dottore si imbatte in una misteriosa fabbrica di giocattoli di proprietà di Babbo Natale. Vedendo in ciò l'occasione perfetta per vendicarsi sul mondo, Maybe nasconde dei pinguini esplosivi nei vari reparti della fabbrica. E, per assicurarsi che nessuno possa sventare il suo piano, manomette i giocattoli meccanici e li trasforma in letali guardiani robot. Per fortuna il diabolico disegno viene scoperto ed è compito di *James Pond*, ora meglio noto come *Robocod* a causa della sua nuova lucente armatura, di sventare i piani di Maybe disattivando tutti i pinguini e assicurandosi che i bambini ricevano i loro regali di Natale. È abbastanza tenero per i vostri gusti?

Il gioco inizia davanti ai cancelli della fabbrica di giocattoli ed è qui che il giocatore ha l'occasione di ammirare per la prima volta la stupenda grafica. I deliziosi personaggi e i ricchissimi fondali sono ben disegnati e colorati, pieni di vita e umorismo; l'attenzione per i dettagli è ammirevole. I fondali che si muovono in parallasse sono splendidi e l'uso accorto del colore dà un ulteriore impressione di profondità. Il fluido scorrimento multidirezionale è incredibile e a volte raggiunge quasi la velocità di Sonic (sebbene abbia la tendenza a muoversi leggermente a scatti alle velocità più elevate). Il sonoro è di ottima qualità (una menzione speciale va al remix di Robocop che si può ascoltare sullo schermo dei titoli) e aggiunge davvero molto al gioco.

All'esterno della fabbrica non ci sono avversari e ciò rappresenta un'ottima occasione per prendere familiarità con l'eccellente metodo di controllo (via joystick). Come ogni amante dei platform game sa, uno degli aspetti più importanti di questo tipo di giochi è il controllo del personaggio. Avere una grafica fantastica ed un suono favoloso è molto importante, ma se i controlli sono lenti o mal studiati allora il gioco

Troppo banale dire che *Robocod* è un clone di *Mario*. È come dire che la Coca Cola assomiglia un po' alla Pepsi - entrambe sono composte da ingredienti talmente simili da essere quasi uguali.

verrà probabilmente relegato nella mensola più polverosa prima ancora che il disco abbia smesso di girare. Una prova recente è data da un certo gioco di una popolare coppia di "Brothers", tanto per non fare nomi.

Fortunatamente qui non ci sono problemi di questo tipo. I programmatori di *Robocod* hanno passato ovviamente molto tempo a studiare i comandi degli altri platform game e hanno implementato le idee migliori. Il risultato è che *Robocod* può eseguire un buon numero di movimenti senza che il controllo diventi scomodo o innaturale.

Ad esempio, il nostro eroe corazzato può girarsi a mezz'aria durante un salto permettendo al giocatore di mettere a punto nuove tecniche e strategie. Come per *Mario*, gran parte del divertimento deriva dall'imparare a togliere *Robocod* da una serie di situazioni piuttosto "spinose", riuscendo magari a finire con una pinna su una ridottissima piattaforma e suscitando gridolini di ammirazione da parte degli amici che stanno guardando la scena. Un'altra idea presa "in prestito" da Mario è la possibilità di schiacciare gli avversari. Saltando sopra ai nemici Robocod può ridurli a una fisarmonica sebbene a volte sia necessario più di un colpo per spedirli al paradiso dei giocattoli.

Un'idea nuova, e anche una delle più interessanti, è la possibilità di chinarsi. Quando Robocod si trova su una piattaforma ripiega le vulnerabili pinne dentro l'armatura e si abbassa, evitando nemici volanti e proiettili. Fin qui nulla di sorprendente ma la cosa più bella è che anche lo schermo scorre verso il basso dando al giocatore la possibilità di scorgere eventuali pericoli.

In aggiunta, quando Robocod è in volo, chinandosi si trasforma in un ariete vivente che causa gravi danni a tutto ciò che colpisce. Non solo è un ottimo modo di far fuori gli avversari (è molto più potente del solito salto in testa ai nemici), ma rende Robocod quasi invulnerabile. Perciò non ci sono mai situazioni in cui Robocod deve rischiare la vita e le squame senza motivo saltando in pericolosi baratri - il giocatore può sempre avere un'idea dei pericoli sottostanti e agire di conseguenza.

Un'altra cosa molto utile è lo stomaco super estensibile di *Robocod*. La pressione del pulsante di fuoco fa in modo che la metà superiore di *Robocod* si estenda verso l'alto fino a che non colpisce qualcosa di solido a cui si attacca, seguita immediatamente dalla metà inferiore. A questo punto *Robocod* può spostarsi attaccato al margine inferiore della piattaforma fino a che non trova un posto tranquillo su cui lasciarsi cadere. L'uso di questa abilità si rivela anche molto utile per scoprire dove sono nascosti bonus e stanze segrete. Quando Robocod si allunga diventa un faci-

confronta & contrasta

***Mario IV* e *Robocod*, davvero un bel confronto. Come già detto nella recensione, *Robocod* presenta molte similitudini con il ricco eroe della Nintendo (ma si sa, gli idraulici fanno molti soldi...) sia nella fluidità dei controlli che nella varietà degli avversari; molto difficilmente ciò è dovuto al caso. *Robocod* è molto vicino a diventare un nuovo termine di paragone ma alcuni piccoli dettagli gli impediscono di scalzare dal trono *Mario*.**

Lo scorrimento in parallasse multi-strato di *Mario*, la grafica più pulita e gli splendidi effetti sonori, tanto per cominciare, sono di un pelo superiori di quelli di *Robocod* ma ciò è parzialmente dovuto alla qualità delle macchine piuttosto che a qualche mancanza intrinseca perciò è ingiusto giocare su queste (piccole) differenze. Ciò che contraddistingue *Mario* è la sua longevità. È un gioco molto più vasto di *Robocod* (dici poco), con più cose da scoprire e questa maggiore estensione è completata dalla possibilità di salvare il gioco. Alcuni possono affermare che ciò è possibile data la quantità di memoria delle cartucce, ma al contrario della grafica e del sonoro questo vantaggio ha un effetto significativo sulla giocabilità.

A parte questo, *Robocod* è quanto di più simile a *Mario* si possa trovare su un computer e contiene idee originali a sufficienza per non essere liquidato come semplice clone ma addirittura per essere considerato un acquisto essenziale per tutti gli amanti dei giochi di piattaforme.

ROBOCOD

(Sx) Il livello dei giochi e dei passatempi. Non di certo il posto dove vi aspettereste di trovare dei pupazzi di neve incavolati neri (o bianchi?).

versione Amiga

Fantastico! Si capisce che si tratta di qualcosa di speciale non appena iniziano le prime note del remix di Robocop sullo schermo dei titoli. Infatti le musiche e gli effetti sonori sono davvero splendidi. Il livello della grafica è altrettanto elevato con personaggi divertenti e ben disegnati che si muovono fluidamente e velocemente su sfondi in parallasse. Vista la grande varietà del gioco, il frequente accesso al disco tra i livelli è inevitabile ma è rapido e indolore e non interrompe il ritmo del gioco. Una vera bellezza.

le bersaglio quindi è una fortuna che i nemici non possano danneggiarlo mentre è in estensione. Ogni contatto lo fa semplicemente tornare alle dimensioni originarie.

La fabbrica di giocattoli è divisa in quattordici livelli separati da pesanti porte di legno (ci sono numerosi livelli segreti da scoprire ma non sono necessari per completare il gioco). Ogni porta è contraddistinta da un simbolo che dà un'idea dei nemici che attendono Robocod, come la racchetta da tennis sulla porta che conduce al livello sportivo o un peloso animaletto sulla porta che conduce ai pupazzi di peluche. Su alcune porte particolari sono disegnati dei preoccupanti punti interrogativi: queste aree contengono alcuni guardiani di fine livello da sconfiggere.

I livelli sono stati studiati per accontentare sia i giocatori che amano raggiungere punteggi astronomici, sia coloro che vogliono unicamente arrivare alla sequenza finale. All'inizio del gioco Robocod può entrare in porte che conducono a due livelli mentre le restanti sono chiuse a chiave. È necessario completare il livello più difficile per raggiungere la stanza dei guardiani di fine livello (che, una volta completata, conduce ad altri due livelli). In questo modo, il giocatore che preferisce incrementare il punteggio può cercare di finire entrambi i livelli, raccogliendo tutti i bonus possibili ed eliminando un buon numero di avversari, mentre il giocatore impaziente può affrontare solo il livello necessario per passare a quelli successivi. Sfortunatamente non è possibile salvare il gioco ma siccome il giocatore può raggiungere abbastanza velocemente (per mezzo delle scorciatoie di cui si parlava) il livello a cui era arrivato, la noia di dover affrontare tutti i livelli precedenti risulta ridotta.

Ogni livello è suddiviso in una serie di sezioni e il compito del giocatore consiste nel localizzare l'uscita (un cartello lampeggiante con la scritta EXIT). Se si riesce a trovarlo ma non sta lampeggiando significa che in quella sezione ci sono ancora alcuni pinguini esplosivi nel qual caso *Robocod* deve trovarli e disattivarli (toccandoli) prima di poter uscire dalla sezione. Ma a causa dell'intelligente e lineare sviluppo della mappa il giocatore è guidato in tutte le aree maggiori della sezione e raramente è necessario ripercorrere stanze su stanze, un problema che affliggeva l'altrimenti ottimo *James Pond*. In genere il problema non è trovare i pinguini, ma riuscire a raggiungerli.

...r*obocod* è il genere di gioco che i possessori di computer hanno aspettato per anni, un gioco che rappresenta un degno contendente al (finora) solidissimo trono di *Mario*.

La varietà è impressionante, non solo in termini di grafica e sonoro ma anche per i diversi compiti che il giocatore deve portare a termine. Gli elementi di quasi tutti i migliori platform game in circolazione (*Mario* e *Sonic* in primo piano) sono stati mescolati per formare una mistura succulenta e per molti versi unica. Ci sono parti lente, veloci, enigmi da risolvere, corse contro il tempo - in breve, ce n'è per tutti i gusti. Anche su una console, con la grande quantità di memoria che ha a disposizione, *Robocod* sarebbe uno splendido esempio di programmazione. Su un modesto Amiga con 512K è incredibile.

È un peccato rovinarvi la sorpresa - dopo tutto una buona parte del divertimento consiste nello scoprire nuove sezioni con nuovi problemi da risolvere e cose da provare. Ma giusto per dare un'idea delle minacce in agguato, sappiate che il giocatore avrà a che fare con meduse giganti e trampolini che spediscono Robocod ad altezze vertiginose, auto giganti, aerei e anche tubature in cui Robocod può infilarsi per farsi un giro (si veda la sezione "Scusi, vuol volare con me..." per altri modi bizzarri di trasporto), cannoni che sparano Robocod su piattaforme fuori portata, ali posticce che gli consentono di volare per lo schermo e livelli sottosopra dove i controlli del giocatore sono rovesciati (davvero sconcertante!). Ci sono anche livelli subacquei come tributo a *James Pond*.

Robocod è il genere di gioco che i possessori di computer hanno aspettato per anni, un gioco che rappresenta un degno contendente al (finora) solidissimo trono di *Mario*. La ragione potrebbe essere dovuta al fatto che la Millenium ha sviluppato *Robocod* simultaneamente sui 16-bit e sul Megadrive.

SCUSI, VUOL VOLARE CON ME...

Ci sono momenti in cui i salti, le capriole e i dietro-front non bastano. Prendendo a testate i blocchi con i punti interrogativi Robocod può scoprire una vasta gamma di veicoli da pilotare. Ma attenzione! Alcuni blocchi nascondono delle trappole e contengono avversari pericolosi.

AEREI...

La Robocod Air ha un'ottima reputazione in fatto di viaggi sicuri e confortevoli. Dal blocco marcato con un punto interrogativo può portarvi in qualsiasi punto del mondo di gioco. E il servizio non è secondo a nessuno. Robocod Air - un nome, una garanzia.

...BAGNI(Eh?)...

Cosa c'è di meglio alla fine di una dura giornata di lavoro di un buon bagno? Si possono avere litri di acqua calda ad ogni ora del giorno e della notte. E le speciali vasche da bagno permettono di volare attraverso lo schermo (un'opportunità che la concorrenza non ha).

...E AUTOMOBILI

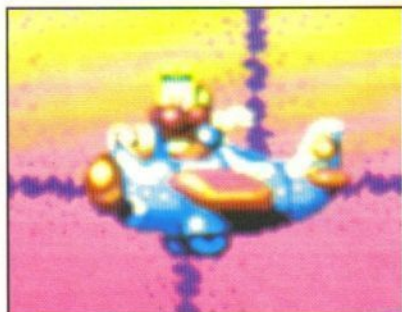
La Red Roadster di Robocod è l'esperienza di guida definitiva. È davvero utile in certe aree e le speciali sospensioni (montate di serie) che permettono di saltare danno al guidatore la possibilità di investire i poveri pedoni.

(Sx) Questo livello è uno dei più belli in assoluto. È anche uno dei più veloci, con salite e discese che permettono a Robocod di raggiungere velocità fino ad oggi permesse solo a Sonic.

(Sotto) Sempre più curioso... Robocod fluttua tra evanescenti nubi di bolle di sapone nella sua vasca da bagno Mk1. L'inerzia del pesante veicolo (?) lo rende difficile da controllare è un impegno differente rispetto ad altre aree del gioco (fondamentalmente basato su corse e salti).

Siccome la qualità dei giochi di piattaforme su Megadrive e Super Famicom è incredibilmente alta, ogni nuovo contendente deve essere almeno all'altezza del migliore per avere una qualche possibilità di successo e sembra proprio che il duro lavoro fatto per la versione per Megadrive abbia avuto un effetto positivo sulle versioni per 16-bit, alzando gli attuali standard dei platform game per computer.

Ciò che stupisce di *Robocod* è il fatto che la maggior parte del progetto-ideazione, programmazione e grafica - sia stata affidata ad un solo uomo, Chris Sorrell. Se si considera che il risultato è un gioco comparabile a *Mario IV* (disegnato da un gruppo di oltre venti giapponesi) si inizia a capire quale grosso risultato sia *Robocod* e quanto talento abbia Sorrell. Incredibile, vero? E non dobbiamo dimenticare Richard Joseph, il responsabile della musica e del sonoro, che merita una menzione speciale. Senza le sue allegre musichette e i divertenti effetti sonori *Robocod* non sarebbe nemmeno un decimo del gioco che è in realtà.

Dopo tutti questi complimenti la cosa dovrebbe ormai essere chiara perciò lo diremo francamente: *Robocod* è un gioco davvero eccellente. Molto curato, giocabile e - grazie al cielo - divertente. È come una boccata d'aria fresca in questi giorni di licenze cinematografiche rimaneggiate, complessi giochi di strategia e noiosi sparatutto. Siamo allo stesso livello di *Mario*? Mah... non proprio, ma siamo a distanza minima e pochi giochi possono dire di essere arrivati anche solo al confronto con IL platform game per eccellenza. Forse il miglior gioco di piattaforme su computer? Senza la minima ombra di dubbio. Catapultatevi al negozio più vicino e riservate un posto d'onore nella vostra collezione per questo gioiello.

(Sopra, in alto) La Red Roadster di Robocod pattuglia le strade del livello 2. Le sospensioni elastiche significano guai seri per i malintenzionati.

(Sopra, al centro) In volo. La hostess della Robocod Air sta per fare la sua comparsa portando le bevande (come, niente Tuttosport?).

(Sopra) È ora di smetterla di bere durante le recensioni...mi è sembrato di vedere un pesce con una cuffia da doccia in volo su una vasca da bagno...

(Sotto) Eccolo là, trovato! Robocod deve fare frequente uso della sua capacità di allungarsi per trovare i pinguini esplosivi più nascosti.

K - VOTO

Eccellente controllo su *Robocod*.

Fasi di gioco varie e divertenti.

Numerose stanze segrete e bonus nascosti da scoprire.

Non troppo difficile da completare.

915 AMIGA

G	QI	A	FK
9	4	9	10

Una grafica e un sonoro di prima qualità fungono da richiamo per gli amanti delle piattaforme. Per fortuna Robocod è dotato di molta varietà e non è solo un virtuosismo estetico. L'elemento chiave di ogni platform game - il controllo - è eccellente essendo fluido, veloce e preciso. Come in Mario, il gioco non si comporta mai scorrettamente impedendo il pericoloso aumento della soglia di frustrazione e migliorando il coinvolgimento nel gioco. Robocod è molto vasto e, sebbene non sia possibile salvare il gioco, i livelli sono disegnati in modo tale che i giocatori esperti possano attraversarli molto velocemente se necessario, evitando noie premature. Con le sue numerose stanze segrete da scoprire, Robocod verrà certamente caricato ancora anche quando la sequenza finale sarà ormai solo un lontano ricordo.

I FANTASTICI

A SOLE L. 169.000 (+ IVA))

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Virgin Megastore** c/o Duomo Center P.zza Duomo Milano • **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Kramer Electronic** Via Kramer 19 Milano • **Lu.men** Via S. Monica 3 Milano • **B.C.S.** Via Montegani 11 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Grazzini srl** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agorà" Cassano D'Adda • **Flopperia** V.le Montenero, 31 Milano • **Torlasci F. srl** Via Tolmezzo 5/1 Milano • **Select** P.le Gambara 9 Milano • **Elettrovoce Braha** Via P. Capponi 5 Milano • **Calligaro Distr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Multisystem** Via Roma 35 Cinisello B.mo • **Videoteque** Via Tolstoi 86/g S. Giuliano M. • **L'Amico del computer** Via Castellini 27 Melegnano • **MisterBit** c/o Città Mercato str. Padana Sup.292 Vimodrone • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano • **Vanoni** Via Stazine 18 Mornago • **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate • **Computer Shop snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate • **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** C.so Garibaldi 199 Legnano • **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano • **Ferrari Luigi** Via M. Cabrini 44 S. Angelo L. Milano • **Casa del Giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona • **EL-COM** Via Libero Comune 15 Crema • **Vigasio Mario spe** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 12/b Brescia • **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia • **Master Informatica** Via F.lli Ugoni 10/B Brescia • **Millegiochi** Via Brescia 11 Palazzolo S/O • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Rezzato • **Colmark spa** Via Industriale 8 Rodengo Saiano • **Il Maggiolino** Via Buonarotti 41/B Pompiano • **Tintori Enrico & C. snc** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Megabyte** Via Calvi 95 Mantova • **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi • **Tenedini Franco Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Sicon Non Food** Via Elvezia 8 Tirano

PIEMONTE - **G. Ricordi & C.** P.zza C.L.N. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi snc** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Alex Computer** C.so Francia 333/4 Torino • **Next** Gall. Subalpina 30 Torino • **Softel** Via Nizza 45/F Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 Int.4 Torino • **Paradiso dei Bambini sas** Via Andrea Doria 8 Torino • **Microntell** C.so G. Cesare 56/Bis Torino • **Girotondo sas** Via S. Marino 52B Torino • **TV Mirafiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino • **Fulvia Pagliughi snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Rogiro** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 2C Chivasso • **Sayn Giochi** Via Roma 53 Susa • **Record snc** Galleria F. Argenta 3 Asti • **Tremonti Carla** C.so Industria 30 Dusino S. Michele Asti • **Giochingross** Via S.F. D'Assisi 54 Alessandria • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • **Bona Distribuzione srl** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Sereno Galantino sas** P.zza I Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Camelot** Via Micca 33 Biella • **R.G. Di Russo Antonio** Via Naula 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - **ABM Computer srl** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei Bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Lobiano Mario** Via G. De Paoli 27/29 Genova • **Centro Gioco Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Indrogioca** Via Roma 194 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI- **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica snc** Via Giotto 39/43 Padova • **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Electrosystem di Rando A.** Via C. Battisti 21 Este Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano • **Zanon di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte 3** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Telestore 2** Via Perseo 3 Verona • **Nastroteca 2000** Via Vasco de Gama 14 Verona • **Ferrarin** Via de Massari 10 Legnago • **MA.BE. sas** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del Grappa • **R.T.E. snc** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • **Cove srl** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto snc** Via SS. Trinità 35 Schio • **Electronic Star** Via Bessica 85 Ross. Veneto Vicenza • **Zuccato srl** C.so Palladio 78 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **TK** srl Via Galvani 1 Spresiano • **Baggio Severina** Via XXIX Aprile 2/A Cast. Di Godego • **Caputo snc** S. Marco 5193 Venezia • **Barera** S. Marco 49/48 Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11/B Mestre • **Sartorello spa** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia • **Sartorello spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato • **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre • **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Conegliano 57 Susegana • **SME** Via Udine 28 Zoppola • **Zattarin spa** Strada dei Colli, 99 Padova • **Zattarin spa** Via Aspetti 168 Padova • **Zattarin spa** V.le Verona 79/81 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rovigo • **Casa del Bimbo snc** Via Aquileia 15/A Udine • **Videolandgames di Spertà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - **Trading Office snc** Via 4 Novembre 23 Cles • **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kontschieder E.** Via Portici 313 Merano • **Macromat** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Principale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - **Euro Elettrica srl** Via Ranzani 13/2 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Murri 73/75 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Cartoleria Portanova** Via Portanova Bologna • **Lela** Via Costa 38/d Bologna • **Zaccarelli Giorgio** Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 90 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Circus** Via S. Eufemia 62 Modena • **Reggiani Giorgio** Via Emilia Est 293 Modena • **Bambolificio Carpigiano** V.le Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 28 Carpi • **Disneyland** Via M. D'Azeglio 23 Parma • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini Bruno** Strada Cavour 17 Parma • **Reginalda** Via Abbeveratoia 19 Parma • **Pinocchio Giocattoli** Via Farini 16/A Parma • **Roncaglia Bruno** Via Garibaldi 59 Parma • **Pongolini snc** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo** snc V.le Roma 171 Forlì • **Tutto per il Bimbo** Via Regnoli 15 Forlì • **Centro Giochi 2000** V.le Italia 30 Forlì • **Eureka** Via F.lli Rosselli 5 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Mastro Geppetto** Via Sigismondo 5/7 Rimini • **Giocattoli Berti** Via Battarra 3 Rimini • **Argnani sas** Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • **Montanari I. snc** L.go Calderoni Lugo • **Bristol** Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - **Teleinformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 1D/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/ R Firenze • **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze • **F.lli Cherici** Via F. Baracca 2 Firenze • **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato • **Bellanti & C.** P.zza L. da Palestrina 317 Scandicci • **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo • **Electronic Service di Massarelli** Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • **Electronic Dreams snc** Via Dante 77 Pontedera • **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata • **Calice** Via Panaro Agliana • **Etruria di Perinti** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena • **Elettromercato srl** Via Toscana 6 Monteriggioni • **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys Pretini & C.** snc Via Roma Gall. 15 Carrara • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso • **Computer Shop** P.zza Curtatore 103 Lucca • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 26 Lucca • **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore • **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Fuligni Giochi** Via Nolfi 1/A Fano • **Zibaldone** Via Grazie 1 Ancona • **Mondo Piccino snc** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Passi Hi-Fi Lines Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Il Giocattolo snc** Via Mancini S. Benedetto del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby sas** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni Erminio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata • **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma • **Cluff-Cluff** Via Etruria 4A Roma • **Casa Mia Gaia srl** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **G. Ricordi & C.** Via G. Cesare 88 Roma • **Primi Passi di Tranci Elda & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2 srl** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi Otello** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giomi Giocattoli snc** Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • **P. Morganti & C. sas** V.le Europa 72 Roma • **Mondo del Piccoli** Via Boccea 245 Roma • **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 424 Roma • **Al Giocattolo di tutti sas** Via A. Mario 38 Roma • **Giocando di Saudella Anne** Via A. Menghini 83/5 Roma • **Arrico' Giovanni** Via Magna Grecia 71 Roma • **Chopin** Via Chopin 27 Roma • **Compuschop** Via Nomentana 265 Roma • **Easy Data** Via A. Omodeo31/d Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/a Roma • **Gl. Gl. Electronic snc** v.le Ippocrate 25 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 387 Roma • **Man San srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.l.e. 80** Via Toscolana 489 Roma • **Paolini snc** Via P. Paolini 94 Roma • **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma • **R.C.E.** P.zza Gerani 40/41 Roma • **R.P.M.** Via Giulia 142 Roma • **Safo Radio TV srl** Via Appia Nuova 501/506 Roma • **Vanguard Elettronic srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo srl** Via P. Castaldi 7 Roma • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 9 Roma • **Union Shop sas** L.go G. Maccagno 8 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** L.go Somalia 19 Roma • **Turfani srl** Via Eroi di Cefalonia 227 Roma • **Foto Frank** Via dei Mille 26 Roma • **Gemar srl** Via di P.ta Cavalleggeri 65 Roma • **Elettromarket srl** Via C. Balbo 1 Roma • **VA.MO. snc** Via Fuminata 4/6 Roma • **Golden Computer srl** Via Dante Alighieri 74 Pomezia • **Comab sas** V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • **Arcobaleno** Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • **Keybit** Via Paolina 55 Velletri • **Video Shop** Via Settevene P. 75 Cerveteri • **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino • **Altrui G.** Via Colombo 20 Cassino • **Ottica Foto Bruno** C.so Centocelle 32/A • **Savini V.** C.so Marconi 35 Civitavecchia • **Massimiliano e Pietro Mancini** Via Kennedy 100 Monterotondo Roma • **M.R.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Elettron. Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • **Bargiacchi** Radio V.le Italia 19 Ladispoli • **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C.** Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Video In** P.zza del Popolo 1 Sermoneta • **Gris Computer** Via Umbria 14/a Aprilia • **L. Giglio & C.** Via Vitruvio 282 Formia • **S.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Matteotti 3 Sora • **Tognocchi srl** Via Domiziano 8 Rieti

CAMPANIA - **Odorino srl** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello sas** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Video Sud snc** Via P. Della Valle 16 Napoli • **Corsale sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli • **Darvin** Gall. Umberto I 79 Napoli • **Clan** Gall. Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia spa** Calata San Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Video Club Odeon** Via Rosselli 52 Qualiano Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin c/o Euromercato Campania** St. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 Castellamare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano • **Tema sas** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Lanzetta Alberico** V. Circonvall. 71/G Avellino • **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Pasitea 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Iovine A.** Via Costantinopoli 21/23 Aversa

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vitrani 56 Barletta • **Punto 2000** Via S.Lorenzo 47 Conversano • **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **Eci Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Plateja 68D Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Aradeo • **Resti S.** Via Ospedale 36 Maglie • **Montera** Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • **Giamboi V.** Via Orange Reggio Cal. • **Ancer sas** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lincoln 197 Palermo • **Cemel spa** Via M.O. Corbino 20/26 Palermo • **Cascino Angelo** Via Grisone 24 Termini Im. Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer Center srl** Via Tomaselli 41/B/C Catania • **Azeta srl** Via Cantora 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì • **Centro Didattico Ibleo** Via Roma 110/114 Ragusa • **Cartotecnica Modica** Sorda 88 Modica

SARDEGNA - **Cen** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Porrà snc** Via Tempio 10 Tortolì • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Elmarket** Via Dell'Arma Azzurra 32 Elmas Cagliari • **D.A.R.C. snc** C.so Vico 37 Sassari • **Erredi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Skema Elettr. snc** Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO

LE GRANDI NOVITA'

PA 2039
NINJA GAIDEN

PA 2042
APB

PA 2056
BLOCK OUT

PA 2032
WARBIRDS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

		NOVITA' IN ARRIVO	
PA2020	BLUE LIGHTNING	PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2021	ELECTROCOP	PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2022	RAMPAGE	PA2044	HARD DRIVIN'
PA2023	GATES OF ZENDOCON	PA2045	NFL FOOTBALL
PA2024	GAUNTLET	PA2047	TURBO SUB
PA2025	CALIFORNIA GAMES	PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2026	XENOPHOBE	PA2049	AWESOME GOLF
PA2028	CHIP'S CHALLENGE	PA2053	CHECKERED FLAG
PA2029	SLIME WORLD	PA2059	PACLAND
PA2030	ZARLOR MERCENARY	PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2031	KLAX	PA2061	LYNX CASINO'
PA2035	ROBOSQUASH	PA2062	XYBOT
PA2036	ROADBLASTERS	PA2064	VIKING CHILD
PA2041	PAPERBOY	PA2065	ISHIDO
PA2043	RYGAR	PA2066	TOKI
PA2043	MS. PACMAN	PA2068	BILL & TED ADVENTURE
PA 2048	SCRAPYARD DOG		

VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

A SOLE L.109.000 + IVA
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)

ATARI-2600

A SOLE L.79.000 + IVA
(confezione con 1 joystick)

CX 7832 IMPOSSIBILE MISSION — CX 7863 MAT MANIA CHALLENGE

CX 7828 SUPER HUEY — CX 7880 BASKETBRAWL — CX 7852 MOTORPSYCHO — CX 7858 XENOPHOBE

CX 26168 OFF THE WALL — CX 26176 SECRET QUEST — CX 26190 BMX AIRMASTER — CX 26177 IKARI WARRIORS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800 A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

Codice	Titolo
CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW

Codice	Titolo
CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN

NOVITÀ IN ARRIVO

Codice	Titolo
CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600 A PARTIRE DA Lit.19.900 + IVA

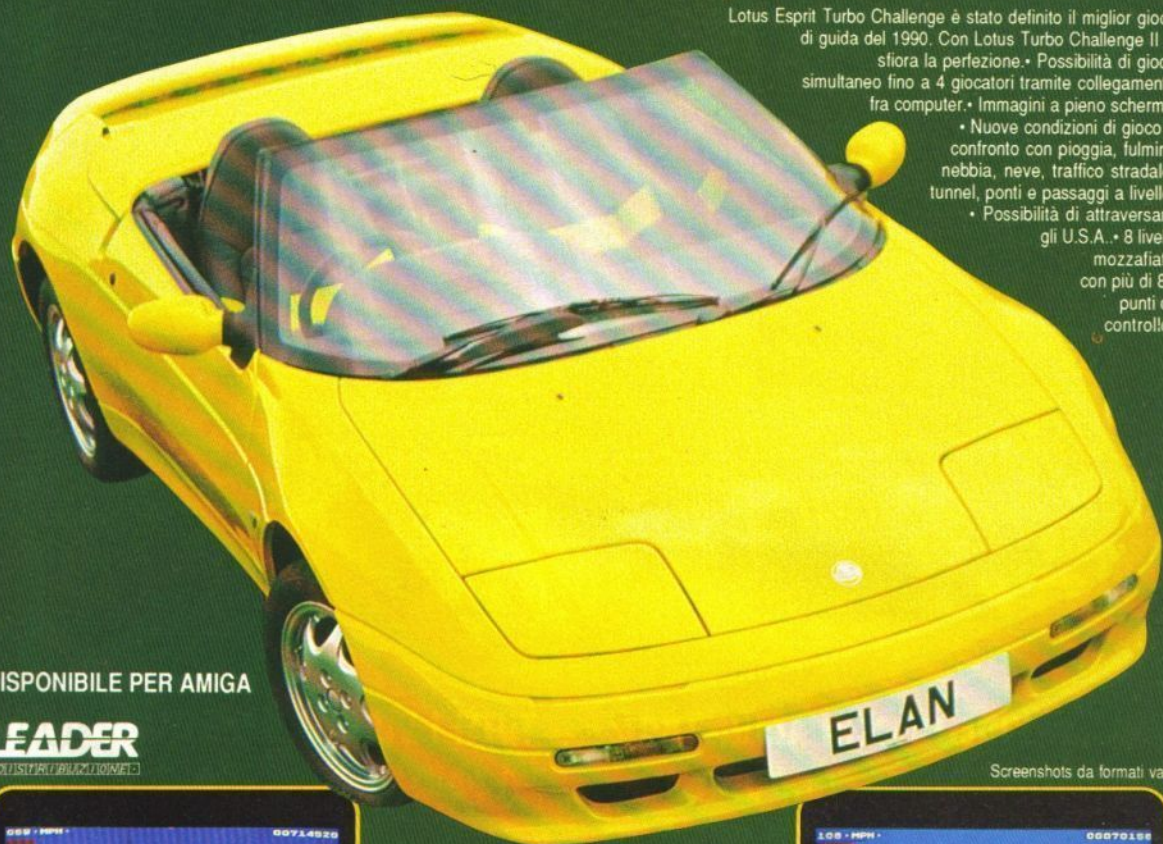
Codice	Titolo
CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING

Codice	Titolo
CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK

NOVITA' IN ARRIVO

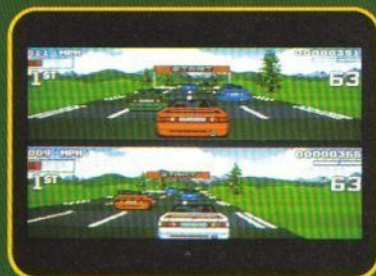
Codice	Titolo
CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY

ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048

http://speccy.altervista.org/

Lotus Esprit Turbo Challenge è stato definito il miglior gioco di guida del 1990. Con Lotus Turbo Challenge II si sfiora la perfezione.• Possibilità di gioco simultaneo fino a 4 giocatori tramite collegamento fra computer.• Immagini a pieno schermo • Nuove condizioni di gioco a confronto con pioggia, fulmini, nebbia, neve, traffico stradale, tunnel, ponti e passaggi a livello. • Possibilità di attraversare gli U.S.A..• 8 livelli mozzafiato con più di 80 punti di controllo.

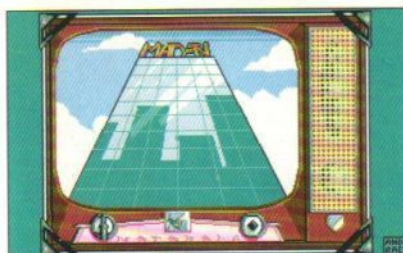
DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER
DISTRIBUZIONE

Screenshots da formati vari.

Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423.

Genere Management
Casa Rainbow Arts
Sviluppatore Stefan Hoffmann
Prezzo L. 49.900

MAD TV

Chi di voi, almeno per una volta, non ha sognato di essere un "Berlusca" proprietario di una televisione personale con la quale trasmettere i propri programmi preferiti?

Ecco l'esterno del palazzo dove si trova la vostra TV: niente male, eh?

Grazie a *Mad-Tv* sarà finalmente possibile cimentarsi nella gestione completa di un'intera emittente televisiva la quale, nel progredire nel gioco, potrà diventare addirittura un network!

Il menu iniziale consente la scelta di una delle tre televisioni presenti nel gioco a un livello di difficoltà variabile, mentre il controllo delle due rimanenti verrà assunto dal computer. L'azione si svolge interamente all'interno di un palazzo di tredici piani nel quale si trovano, oltre alle Tv rivali, anche diverse stanze con personaggi dai ruoli più o meno importanti per lo svolgimento del gioco.

All'ultimo piano, per esempio, si trova una bellezza femminile che funge da "obbiettivo" per terminare con successo *Mad-Tv*: la vittoria finale andrà alla televisione il cui responsabile sarà riuscito a sposare Betty Botterblom (questo è il nome della donzella...)!

Prima di farla innamorare, comunque, un buon motivo per farsi benvolere da Betty è il fatto che lei fa parte di una giuria che, periodicamente, assegna dei premi sui migliori programmi trasmessi (suddivisi per genere) i quali contribuiscono molto all'immagine dell'emittente vincitrice; tra gli altri c'è un Sammy per il miglior programma culturale, il miglior show autoprodotto, il miglior telegiornale, ecc.

I controlli del gioco, infatti, sono molto completi e potenti (benché decisamente semplici) e consentono di realizzare un palinsesto di qualsivoglia genere: documentari, film epici, film recenti, di azione, serial, novelas fino alle "dirette" quali finali di tennis, basket, ecc.

Ogni ora di trasmissione inizia con le "News" che vengono preparate in un apposito studio nel quale si possono stipulare contratti con una o più delle tre agenzie fornitrici di notizie: Politiche, Spettacolo/Affari e Varie. Chiaramente a un'informazione più completa (per esempio un contratto con tutte e tre le agenzie) corrispondono costi maggiori per una tassa giornaliera che ogni agenzia richiede, anche se in occasione dell'assegnazione del "Best News Award" varrà la pena spendere qualcosa in più...

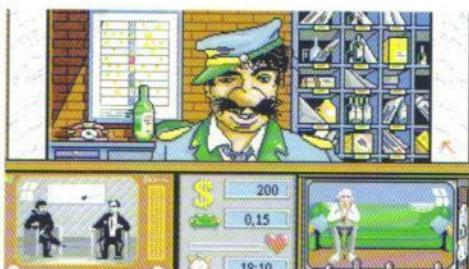
Vi sarà, quindi, la programmazione prevista (film, show o altro) al termine della quale (gli ultimi cinque minuti di ogni ora...) vi saranno i famigerati "consigli per gli acquisti" che introducono un altro dei punti fondamentali di *Mad-Tv*: i contratti pubblicitari.

Ogni Tv commerciale, infatti, vive grazie ai proventi derivati dagli introiti pubblicitari con i quali è possibile acquistare e/o finanziare programmi sempre migliori con i quali accrescere lo "share" e, con esso, l'ammirazione di Betty nei nostri confronti. In una delle numerose stanze del grattacielo vi è anche un'agenzia pubblicitaria nella quale verranno stipulati i contratti che (ma non sempre) richiedono particolari condizioni quali il numero totale di passaggi in un dato periodo di tempo, il genere di trasmissione dopo la quale mandare in onda lo spot (Esempio: da trasmettere durante un "live" oppure da NON trasmettere durante novelas e/o film a

luci rosse...), e lo share (percentuale) di ascolto minimo per considerare valido il passaggio.

Solitamente i contratti più redditizi sono anche quelli zeppi di restrizioni di vario genere per la messa in onda che, tra l'altro, hanno anche le "penali" maggiori, cioè le multe da pagare in caso non vengano effettuati i dovuti passaggi nei tempi stabiliti!

Ultimo elemento nodale di *Mad-Tv* è rappresentato dalle produzioni televisive di show o telefilm vari che, solitamente, possono anche costare meno dei programmi acquistati, e inoltre sono rivendibili in seguito. Si può decidere, infatti, di limitare il costo di una produzione (ma anche la sua qualità...) ingaggiando presentatori, guest star, cantanti, ecc. di differente simpatia, humor e abilità, e combinandoli insieme al meglio con fondali coreografici e studi di produzione diversi in modo da creare un prodotto economico ma (possibilmente) di successo!

Un'altra giornata è iniziata: subito al lavoro!

Il curioso portiere del palazzo di Mad-TV

La "stupenda" Betty in una delle sue "pizzose" (!) trasmissioni culturali!

(Sotto) Lo sapevate che in una televisione privata vi sono simili "studi"?

Stanze 4 13 21 - Il vostro ufficio...

Stanze 5 14 22 - Qui preparate le "news".

Stanze 6 15 23 - Ecco quel simpatico del capo!

Stanze 7 16 24 - L'archivio programmi.

Stanza 8 - Quale contratto pubblicitario preferite?

Stanze 9 11 19 - Pronti per registrare "Fantastico 2795"!

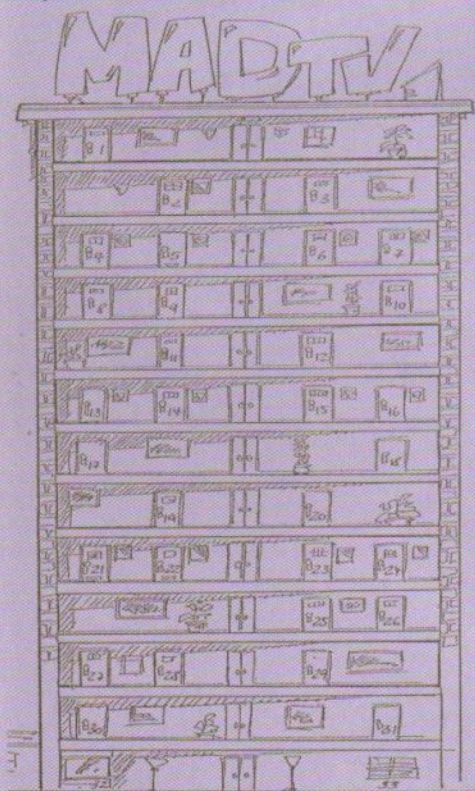
Stanza 10 - Mentre trasmettete intrno succede di tutto

Stanza 12 - Fate attenzione a questo signore.

Stanza 1 - L'ufficio di Betty

Stanza 2 - Questo buffo personaggio vi affitterà gli studi per le vostre produzioni

VERSIONE PC

Nonostante il quasi mega e mezzo di codice, *Mad-Tv* non si può certo definire uno "Spremi-Hardware" vista la grafica stile EGA 16 colori scelta (oltre che per semplificare la vita ai programmatori) per garantire il più ampio bacino d'utenza possibile, anche se un install con l'opzione "True" VGA 256 colori (per chi ce l'ha...) non avrebbe certo guastato. Il sonoro è scarso, poco fantasioso e anche mancante in alcuni punti (una minima sigletta delle News era così impegnativa?) ma, del resto, i giochi di simulazione puntano certo su altri fattori per colpire il proprio pubblico.

Stanza 32 - I portiere:utile per qualche pettegolezzo

Stanza 31 - Il supermarket...

Stanza 30 - La lavanderia...

Stanza 29 - Lo studio per gli esperimenti

Stanza 17 - Dove acquistare i diritti dei programmi

Stanza 20 - Per comperare Idee per i vostri show.

Stanza 28 - Lo psichiatra...

Stanza 18 - È parente del signore della stanza 12

Stanza 25 - La simpatica Lega Antifumo...

Stanza 26 - ...e la sua rivale!

PROVE SU SCHERMO

K VOTO

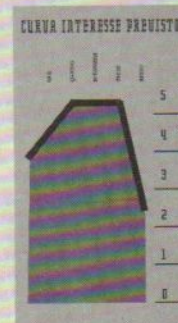
Originalità del soggetto Completa gestione di tutti gli aspetti Interfaccia utente semplice e immediata	Grafica e sonoro troppo elementari. Mancanza delle opzioni di Pausa e Fine Struttura ripetitiva per i più esperti

900 PC

G	OI	A	FK
7	9	5	8

Un prodotto molto originale che introduce un nuovo mondo rendendolo molto semplice e abbordabile (nonostante la complessità del soggetto trattato), con un'interfaccia molto "amichevole" dalla quale molti dovrebbero imparare; in cambio i programmatori di *Mad-Tv* potrebbero prendere qualche lezione sul come rendere animate e più "interattive" certe grafiche statiche che alla lunga danneggiano la longevità del gioco.

MAD TV

http://speccy.altervista.org/

Quickjoy
H.T.D.
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO NAZIONALE:
HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.
34121 Trieste (Italy) - Via Economo 5/a
Telef. (040) 307.202/3 - Fax 301229

1000 Miglia

Genere Gioco di Corsa
Casa Simulmondo
Sviluppatore Interno
Prezzo L.59900 Amiga

La mamma delle corse automobilistiche era una sfiancante gara che portava gli intrepidi piloti alla guida delle fiammeggianti auto sportive più moderne, attraverso 1700 chilometri di strade che andavano da Brescia a Roma e ritorno.

Nomi come Nuvolari, Ferrari, Maserati, e molti altri pionieri delle quattro ruote, hanno fatto entrare questa corsa nel mito e ora è sufficiente possedere un'Amiga per ripercorrerne le tracce.

1000 Miglia è il nuovo gioco della Simulmondo, che simula la corsa in questione e si presenta sin dalla prima occhiata un titolo molto completo. L'attenzione per la veridicità storica all'interno del gioco è quasi maniacale, con ogni vettura che prese realmente parte alle corse di quel periodo (il primo volume si riferisce agli anni tra 1927 e il 1933) fedelmente riprodotta con tutte le caratteristiche.

Il movimento delle vetture in gara è molto fluido con tratti (tipo Bologna Firenze) davvero difficili da gestire oltre che per le asperità del tracciato anche per la velocità del gioco. Ogni tappa ha caratteristiche proprie, così ci si trova costretti a correre sotto nevicate o durante la notte, aiutati solo dalla luce dei fanali.

È importante scegliere con accuratezza il materiale di ricambio da portare (al massimo i pezzi di ricambio possono essere 6) con sé durante la corsa, perché una gomma bucata può rivelarsi più deleteria che non andare a cozzare contro un albero.

Ci sono molti particolari che rendono *1000 Miglia* appetibile, la bella grafica, i tocchi di classe nei tratti innevati e in quelli notturni, l'ottima rappresentazione (almeno nelle schermate fisse) delle vetture partecipanti, tutte cose che rendono piacevole un gioco anche per chi lo sta semplicemente guardando. La presentazione è molto gradevole e il commento sonoro evocativo, sonoro che varia a seconda dell'anno in cui si decide di gareggiare. Insomma, tutto perfetto, o forse no? C'è un particolare che mina tragicamente il gioco: la ripetitività. A lungo andare ci si trova ad affrontare una tappa dopo l'altra in continuazione. Logico, direte voi ma il problema risiede nel latente senso d'inutilità che avvolge i giocatori "costretti" a questa maratona del joystick. Maratona che poi è meno lunga di quel che possa sembrare, in quanto le tappe non sono né troppo difficili né troppo lunghe. *1000 Miglia* non è come potrebbe sembrare un gioco che coinvolge eccessivamente. Esiste la possibilità di correre tutte le edizioni del periodo trattato, ma difficilmente qualcuno lo farà. Inoltre tra una tappa e l'altra non esiste la possibilità di scegliere nuovi ricambi, togliendo la sensazione di poter scegliere nuovo materiale adatto al tratto di strada che si deve affrontare.

GLORIOSO PASSATO

Queste sono solo alcune delle vetture che hanno fatto la storia delle 1000 Miglia e, logicamente presenti nel gioco.

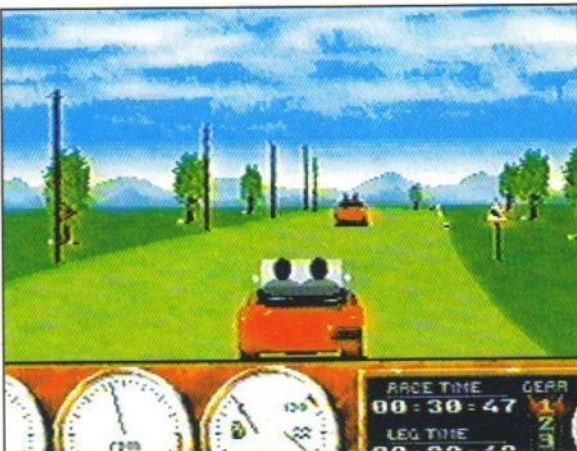
• Isotta Fraschini 8A
Questa macchina fu tra quelle che diedero vita alla prima edizione delle 1000 Miglia nel 1927, e con alla guida il Conte Aymo Maggi e il meccanico Bindo Maserati si classificò sesta assoluta e 1ª nella sua categoria.

• OM 665 "Superba" 2000
Una macchina mitica e vincente, della ditta Bresciana che ormai non esiste più. Alla prima edizione furono tre gli esemplari che si presentarono al via, riuscendo a concludere la corsa ai primi tre posti.

• Lancia Lambda Torpedo (1927)
La Lancia prese parte assiduamente alla competizione. La Lambda, macchina utilizzata anche da Nuvolari, subì diverse variazioni nel corso degli anni dimostrandosi comunque sempre competitiva.

• Lancia Lambda (1928)

• Lancia Lambda 3000 (1932)

• Bugatti Type 43
Un altro grande nome che segnò un epoca e che proprio quest'anno ha presentato un nuovo modello di auto sportiva che non mancherà di farsi notare come il "Type 43" fece ai suoi tempi.

Un momento della gara.

K-VOTO

Scorrimento fluido e veloce
Molte vetture disponibili

Troppo ripetitivo
Non impegna più di tanto

830 AMIGA

G	QI	A	FK
8	4	6	7

Un buon gioco che riesce ad affascinare immediatamente. Peccato che perda colpi nel procedere della simulazione. Effettivamente, ci ritroviamo a commentare ancora una volta che quando la Simulmondo vuole creare un programma di un certo tipo ci riesce perfettamente, forse il problema risiede nel fatto che non sempre i suoi giochi sono esattamente quello che i giocatori si aspettano. *1000 Miglia* è giocabile, godibile e coinvolgente, ma non garantisce certo una longevità esagerata. Comunque, il gioco, riesce a ricreare perfettamente lo spirito della gara che vuole rappresentare

http://speccy.altervista.org/

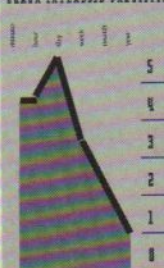
ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service

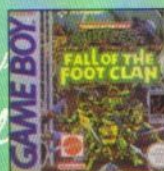
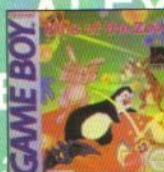
GAME BOY + CARTUCCIA L.169.000

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

GAMEBOY

Titolo	Prezzo
Amaz.Spiderm.	59000
Bubble Bobble	69000
Bubble Ghost	70000
Burai Fighter	59000
Burger Time Lux.	59000
Castelvania 2	70000
Chase HQ	69000
Days of Thunder	59000
Double Dragon	69000
Dragon's Lair	69000
Duck Tales	69000
Fist Of North S.	69000
Go Go Tank	69000
Hal Wreastling	69000
Hatris	69000
Klax	59000
Mickey's Dang C.	69000
Motocross M.	59000
NBA All Star	69000
Nemesis 2	69000
Ninja Turtless	59000
Ninja Turtless 2	75000
R-Type	69000
Tasmania Story	69000
The Punisher	69000
The Simpson	69000
Turrican	69000
WWF Superstar	69000

L.999.000

PC ENGINE GT L.599.000

NEW ATARI LYNX L.199.000

Titolo	Prezzo
720	70000
Blockout	60000
Blue Light	60000
Cabal	InUscita
Checkered F.	70000
Cips Chall.	60000
Dirty Larry	In Uscita
ElectroCop	60000
Gates of Zen	60000
Gauntlet 3	70000
Geo Duel	In Uscita
Grid Runner	60000
Klax	70000
Ms.Pacman	60000
NFL football	70000
Ninja Gaid.	70000
Pacland	60000
Paperboy	70000
Rampage	70000
Roadblaster	70000
Robo Squa.	60000
Rolling Thun	70000
Rygar	70000
Scraypad D.	60000
Shangai	70000
Strider II	In Uscita
Toki	In Uscita
Toods advent.	60000
Tour Cyberball	70000
Turbo SUB	60000
Vindicators	70000
War Birds	60000
World cup Socc.	60000

Titolo	Prezzo
Bubble Gum Crash	In Uscita
Dragon Egg 1	109000
Dragon Lair CD	118000
F 1 Circuits	89000
Final Soldier	69000
Hattlis	69000
Hit The Ice	113000
Magical Chase	129000
Mahjong Banira CD	119000
Methopotamia	109000
Might & Magic	109000
Motoroader	49000
Neutopia II	119000
PC Kid 2	79000
Populous	99000
Power Eleven	59000
Quiz Avenue 2 CD	109000
Raiden	In Uscita
Tenshi Nouta CD	129000
Ultra Box Vol.5 CD	89000
World Circuit	99000
World Jockey	99000
Zero Wing CD	120000

OLTRE 10000 ARTICOLI DISPONIBILI IN MAGAZZINO

PER INFORMAZIONI ED ORDINI CHIAMACI ALLO

011-7731114

Spedizioni in contrassegno tramite **Posta** o **Corriere** su tùtto il territorio nazionale.

SPEDIZIONI IN 24-36 ORE IN TUTTA ITALIA

ALEX Mail

 http://speccy.altervista.org/

ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service

NEO·GEO

- NAM 1975
- TOP PLAYER GOLF
- MAGICAN LORD
- NINJA COMBAT
- CYBER LIP
- LEAGUE BOWLING
- SENGOKU BATTLE
- ASO II
- MAJONG
- BASEBALL STAR PRO
- RIDING HERO
- THE SUPER SPY
- JOY JOY KID
- KING OF THE MONSTER
- EIGHT MAN
- ROBO ARMY
- MAPUTION NATION ACTION
- SOCCER PRAWL

NEO GEO Silver ...879000
NEO GEO Gold +Nam 75 + 2 Joypad 990000
NEO GEO Gold +Baseball + 2 Joypad 990000

ALEX Mail Service

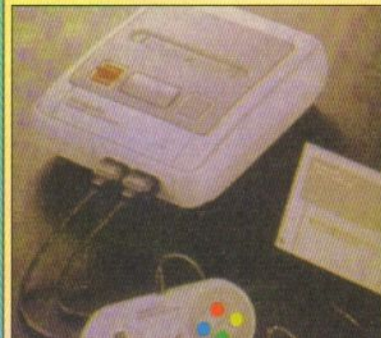
Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

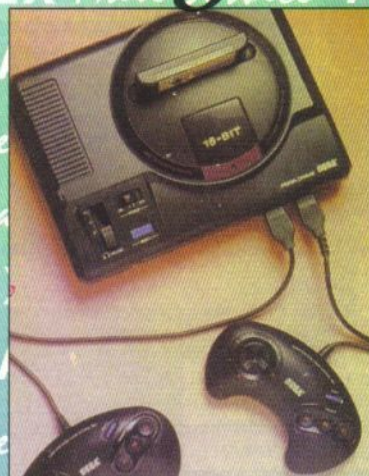
Fax.011/7731001

Posta. ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

SUPER FAMICOM

		JOE & MAC	IN USCITA
		LEMMINGS	IN USCITA
3 D GOLF AUGUSTA	159.000	PILOT WINGS	139.000
ACTRAISER	149.000	POPULOUS	129.000
AREA 88	149.000	PRO SOCCER	159.000
BATTLE COMMANDER	IN USCITA	RAIDEN TRAD	169.000
BATTLE DOGEBALL	149.000	ROLL PLAY	169.000
BIG RUN	129.000	SD GREAT BATTLE	129.000
BOMBOSAL	109.000	SD GUNDAM 91	159.000
CASTELVANIA	169.000	SHOOTING	169.000
DARIUS TWIN	149.000	SILVER SAGA	IN USCITA
F1 GRAND PRIX	IN USCITA	SIM CITY	149.000
F-ZERO	139.000	SUPER ALESTE	IN USCITA
FINAL FANTASY	IN USCITA	SUPER BASEBALL	159.000
FINAL FIGHT	159.000	SUPER FORMAT. SOC.	IN USCITA
FIRST OF THE N.STAR	IN USCITA	SUPER G. AND GHOST'S	169.000
GANBARE BASEBALL	159.000	SUPER MARIO 4	149.000
GANBARE LEAGUE	159.000	SUPER PINBALL	IN USCITA
GOEMON	159.000	SUPER R-TYPE	149.000
GRADIOUS III	149.000	SUPER STADIUM	149.000
HOLE IN ONE	149.000	SUPER TENNIS	149.000
HYPER ZONE	159.000	ULTRAMAN	139.000
JERRY BOY	159.000	Super Famicom CONSOLE	499.000

AREA 88

Megadrive

Megadrive U.S.A.

Air Driver	99000	Ghouls'n Gost	99000
Arnold Palmer G.	99000	Golden AXE 2	99000
Arrow Flash	99000	Hellfire	99000
Bat Man	99000	James Pond	89000
Budokan	99000	Joe Montana	89000
Centurion	99000	Jhon Madden	99000
Dick Tracy	89000	Mickey Mouse	89000
El Viento		Midnight Resist.	99000
Fantasia	99000	NHL Hockey	99000
		Populous	99000
Revenge of Shin.	99000		
SONIC	99000		
Stormlord	99000		
Sword of Sodan	99000		
Thunderforce 3	105000		
Wreastle War	99000		

Megadrive Japan

Bear Knuckle	99000
Darious II	79000
Final Blow	89000
Fire Munstang	89000
Galaxy force II	129000
Golden axe	79000
Gynoug	99000
KageKy	99000
Klax	69000
Kuga	135000
Mickey Mouse	79000
Out Run	99000
Phelios	69000
Rastan Saga II	79000
Shadow Dancer	79000
SONIC	99000
Spaceship Gomo.	99000
Strider	89000
Super air wolf	89000
Super League 91	109000
Super Monaco	99000
Super Shinobi	89000
Verytex	99000
Wardner Special	99000
Wanderboy III	79000
World cup Socc.	79000
Wreastle War	99000
Yoko Hunter	99000
Zero Wing	99000

CENTURION DEFENDER OF ROME

TURRICAN

Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX

Genere Azione arcade
Casa Ocean
Sviluppatore Digital Image Design
Prezzo N.C.

ROBOCOP 3

Insomma, a ben guardare questa storia di Robocop è un po'... beh... ridicola. Voglio dire, come si può pensare che Robocop sia "Il futuro della polizia" quando in teoria basterebbe una pallottola ben assestata in volto per farlo fuori?

E con quell'armatura di plastica splendente e la camminata di maniera non si può fare a meno di pensare che i criminali invece di farsela sotto si metterebbero a ridere a crepapelle. Infatti, senza la violenza esagerata e l'umorismo un po' macabro del film, c'è da pensare che il pubblico avrebbe preso Robocop per una macchietta.

(Sopra) Zap! Robocop viene colpito in faccia da un criminale sbucato dal nulla. Queste viste "esterne a Robocop" nelle sezioni del pattugliamento a piedi sembreranno belle, ma rendono impossibile giocarlo. Meglio vedere attraverso gli occhi di Robocop.

(Dx) L'intro animata di una sequenza in auto. Sullo sfondo della Vecchia Detroit, notate la luce rossa lampeggiante sul tetto dell'automobile.

Quindi, visto il personaggio e l'iper-successo delle Tartarughe Ninja, non è una sorpresa sapere che Robocop è stato riposizionato per piacere a un pubblico più giovane, meno esigente e potenzialmente più redditizio. Il poliziotto di lamiera è già interprete di fumetti e cartoni animati, e sembra che nel terzo episodio la violenza dei film precedenti sia stata drasticamente annacquata per non incorrere nella censura. Comunque la pensiate, non potete non essere d'accordo sul fatto che sia un'ottima mossa di marketing. Pensate a tutte le possibilità di merchandising: "Grazie al PlaySet Vicolo Buio di Robocop 3 potrete rivivere a casa vostra la favolosa scena in cui Robocop spara allo stupratore nei cosiddetti!". Roba da far impazzire i bambini.

Naturalmente, la furbissima Ocean aveva colto il potenziale di Robocop anni fa, quando ottenne la licenza per computer del primo film del poliziotto del futuro. Fu un successo fenomenale e, probabilmente, definì una volta per tutte la formula delle licenze cinematografiche della Ocean, ovvero prendere un semplice gioco di piattaforme e aggiungerci qual-

http://speccy.altervista.org/

che altrettanto semplice livello di rompicapo e sparatutto per dare un po' di varietà. È una formula molto criticata e giochi come *Darkman* e *Terminator 2* hanno definitivamente dimostrato che a furia di batterlo, il chiodo si è raffreddato.

Dopo il gioco *Robocop 2* dell'anno scorso, che era poco più che una versione rimaneggiata dell'originale, la Ocean non aveva altra scelta se non quella di fare qualcosa di speciale con *Robocop 3*. Dopotutto, dubito che anche il più fanatico dei fanatici di Robocop avrebbe potuto sopportare un terzo gioco di piattaforme con sparatutto. L'annuncio che la Digital Image Design era stata incaricata di sviluppare *Robocop 3* aveva suscitato curiosità tra la stampa specializzata. Molti espressero sorpresa e un po' di incredulità per il fatto che la DID, nota per i giochi a poligoni solidi in 3D come *F-29 Retaliator* e il tanto atteso *Epic*, avesse ricevuto l'incarico. Alcuni dissero, scherzando, che ne sarebbe venuto fuori un Robocop in 3D. Altro che scherzo, è proprio così. E a parte alcuni piccoli difetti, la buona notizia è che il 3D funziona incredibilmente bene e rende *Robocop 3* una delle migliori licenze cinematografiche mai prodotte.

Lo schermo delle opzioni consente di scegliere tra "Movie Game" e "Arcade Game". Nel Movie Game il giocatore prende parte a varie sequenze che seguono lo svolgersi degli eventi nel film, mentre nell'Arcade Game il giocatore può scegliere tra cinque sottogiochi, ciascuno dei quali è una variante delle sequenze nel Movie Game. Questi sottogiochi, oltre a essere divertenti di per sé, danno la possibilità di far pratica con gli elementi del gioco prima di doverli affrontare nel Movie Game.

Visto che il film Robocop 3 uscirà a primavera avanzata, il gioco si trova nell'insolita posizione di apparire prima del film stesso. Questa coraggiosa decisione indica quanto la Ocean creda nel gioco: infatti, è disposta a puntare sui soli meriti intrinsechi del gioco invece di usare la pubblicità e il successo del film come traino di vendita. Se non altro, ciò fornisce agli appassionati del film una anteprima della storia.

La storia di Robocop 3 comincia con lo shoccante annuncio dell'acquisizione dell'OCP da parte della Kanemitsu, una società giapponese senza scrupoli. Intenzionata ad accelerare la costruzione di Delta City, l'OCP ha formato delle unità REHAB per rialloggiare i cittadini della Vecchia Detroit. Almeno, questo è quello che viene raccontato al pubblico. In realtà, le unità REHAB usano tecniche terroristiche per ripulire i quartieri popolari, creando nel frattempo migliaia di senzatetto.

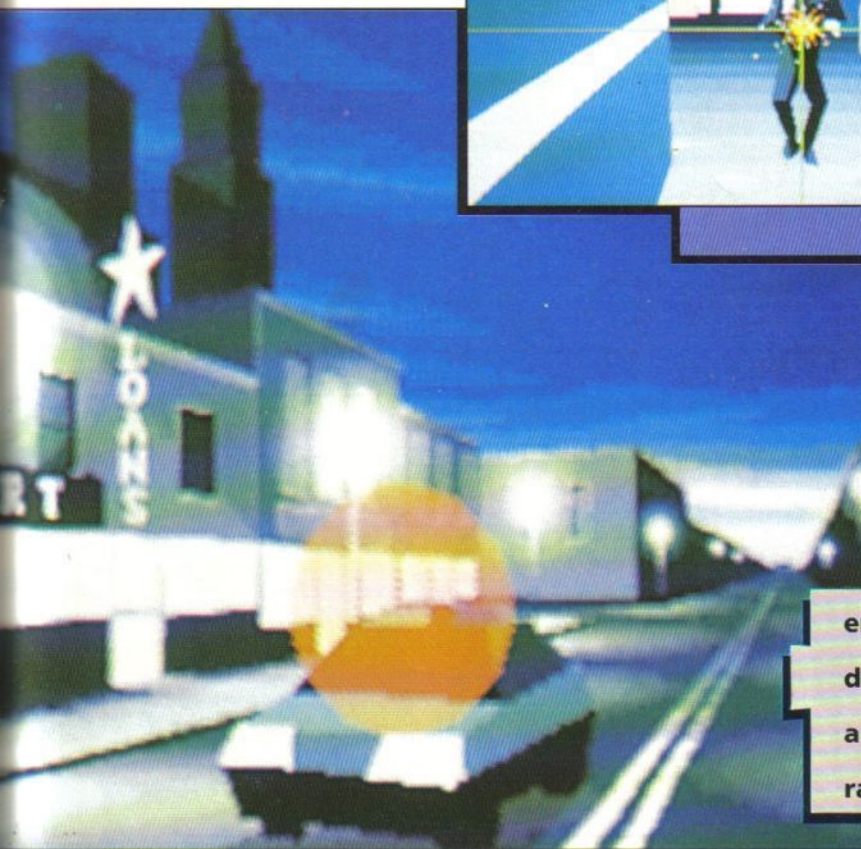
Disperati, i cittadini si uniscono per reagire ai soprusi. Robocop viene a conoscenza, in modi troppo complicati da spiegare qui, di questi loschi progetti. Non potendo disobbedire alla direttiva "Proteggere gli innocenti", Robocop entra in clandestinità e si unisce ai ribelli. Le cose entrano nel vivo quando Robocop, dotato di zaino-jet, sconfigge un piccolo plotone di mezzi corazzati e di ED-209 inviati a ridurre in rovine il quartiere. La Kanemitsu decide che è giunto il momento di "terminare" Robocop e il film raggiunge il clou con lo scontro titanico tra Robocop e il robot-ninja della Kanemitsu.

Il gioco è diviso in otto principali sequenze d'azione. Tra l'una e l'altra ci sono brani di trama collegati da un serie di schermate "Nel frattempo..." e da sequenze animate con grafica vettoriale/bitmap. In genere, queste sequenze sono presentate come brevi telegiornali "Mediabreak", nei quali lo speaker legge col sorriso sulle labbra notizie di omicidi di massa. Questi intermezzi funzionano piuttosto bene, comunicando informazioni importanti in maniera apropriata al film, con buon uso di grafica pseudo televisiva e di tonalità cromatiche.

Le otto sequenze d'azione sono basate su quattro eventi principali: Robocop in pattugliamento a pie-

confronta & contrasta

Dal punto di vista grafico la differenza tra *Robocop 3* e *Robocop 2* è enorme. Niente più sprite e piattaforme, ma poligoni. Ad ogni modo, coloro a cui è piaciuta la violenza esagerata del film saranno felici di sapere che il conto dei cadaveri in entrambi i giochi è estremamente alto. Forse *Robocop 2* era un gioco leggermente più divertente - anche se molto meno originale - ma in quanto a "gioco-film" Robocop 3 vince a mani basse, e in quanto tale è caldamente consigliato.

Terminator 2 e Darkman hanno definitivamente dimostrato che a furia di batterlo, il chiodo si è raffreddato.

di, in automobile e in Gyropack (uno zaino-jet destinato a diventare un bell'oggettino di merchandising), più lo scontro finale con il robot-ninja.

La più divertente ed entusiasmante di tutte è quella del pattugliamento a piedi, nella quale l'azione è vista attraverso gli occhi di Robocop. Mentre il nostro eroe di latta sferraglia per le strade della Vecchia Detroit o per i corridoi della torre dell'OCP, terroristi e criminali sbucano dall'ombra attaccandolo con fucili e granate, erodendo gradualmente l'efficienza di Robocop (l'equivalente dell'energia vitale). Con un colpetto sul pulsante sinistro del mouse, il giocatore può rispondere al fuoco avvalendosi di un mirino a croce per prendere la mira. Attenzione, non è così facile come sembra. Degli stupidi civili deambulano nel bel mezzo del fuoco incrociato e se li colpite si verifica un immediato blocco del sistema di Robocop a causa delle direttive che gli impediscono di colpire degli innocenti.

Funziona tutto a meraviglia e la tensione monta in modo sorprendente ogni volta che le ombre dei civili/criminali emergono dall'oscurità

(Sotto) La sequenza del Gyropack è un simulatore di volo in miniatura. Grazie ai prodigi della tecnica il nostro eroe può vedere la posizione dei bersagli terrestri (sulla mappa sovrimpressa sullo schermo). Le barre laterali indicano la velocità e l'altitudine.

Un tocco carino (e realistico) è che i cadaveri dei criminali uccisi non scompaiono, ma rimangono per terra (il che viene utile nei livelli a labirinto per non perdere l'orientamento - una specie di versione sanguinolenta del filo d'Arianna). È possibile attivare alcune vedute "esterne a Robocop", ma pur essendo belle da vedere non rendono più facile il vostro compito.

In fondo queste sequenze non sono altro che copie di *Operation Wolf* in cui si vince se si spara ai cattivi prima che loro sparino a voi. Ma la libertà di poter camminare all'interno del mondo tridimensionale e la grafica sobria aggiungono una nuova dimensione all'azione. Piuttosto che tentare di rappresentare in modo realistico gli assalitori e gli innocenti (tentativo che, visti gli ovvi limiti di risoluzione e colore dei sistemi da casa, sarebbe fallito miseramente), la DID ha optato per una raffigurazione in stile impressionista, con silhouette retroilluminate.

Funziona tutto a meraviglia e la tensione monta in modo sorprendente ogni volta che le ombre dei civili/criminali emergono dall'oscurità - e per una volta il giocatore si sente veramente Robocop, a dispensare dura lex sed lex dalla canna della sua pistola nelle strade della Cara Detroit.

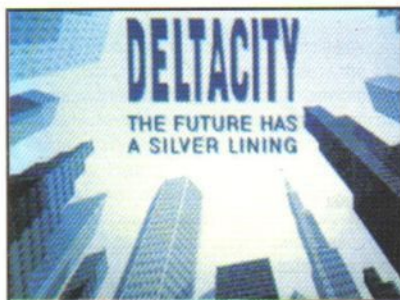
(Sopra) Questa sequenza di "tiro al bersaglio" parte quando (e se) Robocop si ribella al REHAB davanti alla chiesa. Robocop deve far fuori tutti i REHAB prima che la sua efficienza venga ridotta a 50%. Se fallisce, viene costretto a ritirarsi nella chiesa e dovrà scappare attraverso le fogne. Peccato che queste siano piene zeppe di REHAB... come dire una situazione impossibile.

(Sotto) Otomo, il robot-ninja assassino della Kanemitsu sta attaccando Robocop con la sua katana. Se Robocop è abbastanza rapido può sparare con la pistola prima che Otomo gliela faccia volare di mano. Dopo di che è lotta a mani nude.

Le sequenze del pattugliamento in auto funzionano altrettanto bene da un punto di vista tecnico, ma sono meno soddisfacenti dal punto di vista della giocabilità. Di nuovo il mondo è visto tramite gli occhi di Robocop seduto al volante dell'auto di pattuglia. Benché le strade siano piuttosto trafficate e ci siano molti cartelli stradali, pali della luce e cabine telefoniche ai bordi della strada, c'è una strana scarsità di palazzi. Ovviamente, il lavoro di demolizione dell'OCP è più avanti di quanto si pensi. In genere l'obiettivo è quello di localizzare il veicolo di un criminale in fuga e speronarlo alla *Chase HQ* evitando nel contempo le macchine dei civili. Ciascuna collisione o colpo riduce l'efficienza di Robocop e il trucco è quello di fare più danni al criminale di quanti lui ne faccia a voi. Non è molto facile, visto che i malavitosi sono armati fino ai denti con armi micidiali.

Il controllo via joystick è un semplice sinistra - destra - accelera - decelera, con la barra spazio che serve per frenare di colpo. L'auto accelera lentamente tra 0 e 30 mph, ma a velocità superiore viene attivato uno speciale turbo che porta rapidamente la velocità della macchina a 80 mph. È un buon sistema di controllo e consente movimenti precisi nelle curve pur permettendo una veloce accelerazione nei rettilinei. Benché sia possibile andare fuori strada, ciò riduce di molto la velocità massima, quindi è meglio pensarci bene prima di prendere qualunque scorciatoia. Spesso è meglio prendere quella che a prima vista sembra la strada più lunga. Anche qui, è disponibile una varietà di vedute alternative, tra cui delle "viste inseguimento", con una camera fluttuante alla ricerca del migliore angolo di ripresa (anche se ciò rende veramente difficile il guidare l'automobile).

Vista l'esperienza della DID nel settore dei simulatori di volo non c'è da sorprendersi che le sequenze di combattimento aereo di *Robocop 3* siano le migliori dal punto di vista tecnico. In pratica sono un simulatore di volo in miniatura, con un compito altrettanto ridotto e semplificato. Robocop deve volare sopra Detroit e distruggere elicotteri, cingo-

http://speccy.altervista.org/

lati ed ED-209 (i quali, a proposito, sono animati a meraviglia), evitando di andare a sbattere contro i grattacieli e i proiettili nemici. Questa sequenza sembra centrare poco col gioco, soprattutto perché senza averlo visto al cinema, è difficile accettare il fatto che Robocop possa volare come una specie di Superman di lamiera. È un uccello? È un aereo? No, è una scusa per vendere dei pupazzetti-giocattolo.

Senza dubbio la sequenza più deludente è quella del combattimento corpo a corpo tra Robocop e l'androide ninja. A causa della complessità della grafica l'azione è molto lenta, e le mosse di lotta di Robocop sono piuttosto limitate. Robocop può soltanto camminare, accucciarsi e dare pugni. Per vincere bisogna scegliere il tempo giusto per evitare i colpi del ninja e per dare pugni; il che, data la lentezza del movimento e della risposta ai comandi, non è molto facile. Comunque, c'è un un sistema infallibile per vincere. Anche se nelle prime due o tre partite si raggiungono livelli di frustrazione incredibili perché si è sempre per terra, non ci vuole molto per capire il sistema che funziona. Dato che la sequenza finale del gioco è centrata attorno a questo combattimento, è un po' una delusione.

Versione Amiga

Di ottima fattura. La DID ha fatto cose eccezionali con il 3D, in particolare nella sezione del pattugliamento a piedi. Anche il sonoro è ottimo, con dei motivi di sottofondo che aumentano la tensione. Insieme contribuiscono a generare una autentica atmosfera da film di Robocop. Infine, grazie a una perfetta gestione dei dati, non c'è quasi mai da cambiare disco - meno male, perché in un gioco narrativo come questo i messaggi di cambiar disco avrebbero veramente dato fastidio.

(Sopra Dx) Grazie al Gyropack, Robocop può volare in difesa dei ribelli. Si noti il potente cannoncino montato sul braccio destro. Vengono usate molte sequenze animate come questa, in cui la grafica in bitmap è miscelata magistralmente con immagini vettoriali, per creare una autentica atmosfera da film.

La DID è fiera di aver dato al giocatore la possibilità di fare le cose in modo diverso da come le farebbe Robocop nel film, prendendo un'altra strada narrativa in certi momenti chiave del gioco. Peccato che le cose che si possono fare siano molto limitate, e l'altra strada in genere porta diritto alla fine del gioco o torna quasi immediatamente alla strada narrativa principale. Per esempio, c'è un punto del gioco in cui i REHAB ordinano a Robocop di uccidere alcuni innocenti. Robocop può ribellarsi (come nel film) o eseguire gli ordini. Fate la prima cosa e il gioco prosegue normalmente, ma fate la seconda e il gioco viene immediatamente interrotto da un Mediabreak in cui si comunica che la costruzione di Delta City sta procedendo senza interruzioni e che Robocop è ora inutile e verrà deprogrammato. Roba che certo non farà venire i sudori freddi alla Sierra e alla Lucasfilm. Cavilli a parte, ciò conferisce una maggiore longevità, perché lo si può rigiocare per vedere le strade alternative.

Ad essere onesti, *Robocop 3* non è così diverso come forse la Ocean sembra pensare. Come molti altri tie-in cinematografici è una miscela di vari stili di gioco - un po' di sparatutto, un po' di guida, un po' di picchiaduro - dove a compensare la semplicità di ciascun elemento c'è la varietà. Ad ogni modo, la presentazione in 3D è di ottima fattura e le sequenze di gioco sono divertenti, ad eccezione del picchiaduro finale che è veramente deludente. Spesso, poi, ci sono momenti nel gioco in cui ci si sente realmente dentro un film. Il che, tutto sommato, è probabilmente la migliore raccomandazione che si possa fare. Dopotutto, non è per questo che comprate *Robocop 3*?

IL NOME È LO STESSO MA...

Il film Robocop 3 è tutto nuovo. Nuovo tipo di storia (meno violenza, più tecno-giocattoli per aumentarne l'interesse tra i bambini), trama nuova (è bello quando fanno lo sforzo, vero? specialmente considerando i livelli da fotocopia raggiunti da "Die Hard 2"), nuovo regista (Fred "The Monster Squad" Dekker prende il posto di Irvin "L'impero colpisce ancora" Kershner, ma questo c'era da aspettarselo - anche Kershner a suo tempo aveva preso il posto di Paul "Atto di Forza" Verhoeven).

E poi - un nuovo interprete. Peter Weller non è più il poliziotto dalla tuta d'acciaio. Sembra che ciò sia dovuto allo stress fisico della parte. E diciamocelo, per un attore cercare di comunicare le complesse reazioni umane col solo uso della bocca non dev'essere il massimo della vita. Quindi, l'interprete di Robocop 3 è un mimo americano praticamente sconosciuto. Talmente sconosciuto che non se ne conosce neanche il nome. Sembra però che il suo mento sia identico a quello di Weller, quindi non ci dovrebbero essere problemi di continuità.

Starà a voi decidere se è un mento altrettanto espressivo quando il film uscirà nelle sale cinematografiche.

K grafica

K idea

K VOTO

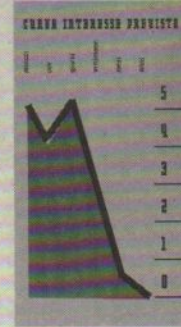
3D veloce ed evocativo
Buona presentazione "da film"
Tie-in diverso dai soliti

Combattimento corpo a corpo deludente
Biforcazioni della trama limitate
Struttura di gioco un po' troppo semplice

873 AMIGA

G	IQ	A	FF
10	3	7	7

La prima impressione è da urlo - non si è mai visto un 3D così ben fatto, o usato così bene. L'Arcade Game è un primo assaggio degli elementi del gioco, ma nel caso del picchiaduro forse sarebbe meglio non assaggiare. Una volta superata la fase di frustrazione, si insinua la voglia irresistibile di finire il Movie Game. Dubito, comunque, che ci vorrà molto a riuscirci, dopo di che dubito anche che tornerete a caricarlo ancora. I sottogiochi, seppur divertenti nella cornice del Movie Game, mancano di sufficiente spessore da far venir voglia di rigiocarli. E poi, a rivedere sempre lo stesso film prima o poi ci si annoia.

http://speccy.altervista.org/

Genere: Avventura
Casa: Sierra
Sviluppatore: Dynamix
Prezzo: L99.900

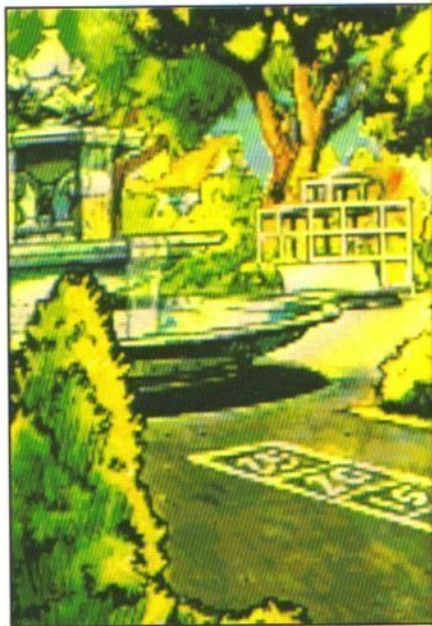
WILLY BEAMISH

Ricordate *Roger Rabbit*, il film/cartone animato della Disney costato parecchi milioni di dollari che ha cercato di catturare l'immaginazione dei giovani e risvegliare vecchie sensazioni ormai sopite in tutto il pubblico adulto? Era davvero un film per tutti.

Una divertente e movimentata animazione per i più giovani e gli ancheggianti ammiccamenti di Jessica Rabbit uniti alle divertenti trovate di Bob Hoskins per gli adulti. Malgrado il buon successo ai botteghini, il film è stato criticato per aver voluto tenere il classico piede in due scarpe a causa del suo doppio contenuto. Infatti gli adulti erano seccati di dover tirar fuori i soldi del biglietto per vedere un cartone animato e il pubblico giovanissimo non era in grado di capire la metà delle battute.

Willy Beamish adotta una politica allarmisticamente simile in quanto non è molto chiaro a quale fascia di pubblico si stia rivolgendo la Sierra. A giudicare dai computer su cui gira, dalla confezione molto curata e dal costo, si direbbe che il titolo sia destinato a un target piuttosto "facoltoso". Invece la grafica e la storia lo avvicinano più ad un prodotto per i giovanissimi.

Ma un momento! Non si tratta di un fumetto per bambini, ma di un cartone animato interattivo, d'accordo? La Dynamix ha voluto creare qualcosa di completamente nuovo, così nel calderone sono finite le idee più strane e questo gioco ne è il risultato. Anche se l'esasperante simpatia e la (mirata) ingenuità del personaggio potranno rimanere sullo stomaco a qualcuno, resta comunque da ammirare lo spirito di frontiera della Dynamix. Ma non fatevi ingannare, *Willy Beamish* è un gioco divertente e piacevole, ma sotto questo aspetto di originalità si nasconde la formula ben collaudata di un'avventura dinamica.

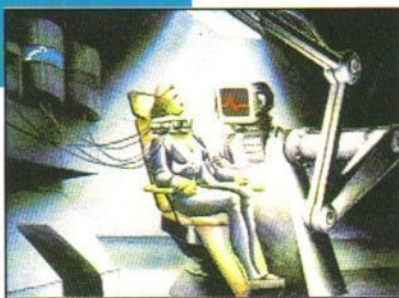
Willy e il suo amico (un ranocchio di nome Horny) vivono a Frumpton negli Stati Uniti. Manca ormai poco alle vacanze, la scuola è quasi finita e il grande sogno di Willy è vincere il Campionato Nazionale di Nintari (un bel doblone d'argento a chi capisce a quale marca di videogiochi si riferisce!) che si tiene durante l'estate. Il compito del giocatore consiste nel tenere Willy fuori dai guai durante il tempo libero e nel farlo allenare per raggiungere una preparazione adeguata alla competizione. Una serie di (dis)avventure si dirama da questo tema centrale: gli viene confiscata la chiave della stanza in cui tiene il Nintari, non ha i soldi necessari per il biglietto d'entrata al torneo e così via. Inoltre se i genitori di Willy si arrabbiano fanno salire la temperatura di un termometro che misura l'entità dei guai combinati. Una temperatura troppo alta e Willy viene punito...

(Sopra) Cos'ha Willy nelle sue tasche? Poiché sembra di avere a che fare con Eta Beta, quel che ci vuole è una schermata inventario! Sbaglio o quello è un Gameboy?

La storia, presentata utilizzando la perfetta animazione della Dynamix, si apre con Willy, tutto gambette nodose e ciuffo sbarazzino, beatamente addormentato durante un discorso particolarmente noioso in occasione della chiusura del semestre tenuto dal preside Frick.

Horny - che vive nello zaino di Willy - è dotato di minor pazienza di quella degli scolari e salta sulla testa del preside causando un vero e proprio pandemonio e facendogli cadere il parrucchino. Risultato: facce rosse tutt'intorno e una punizione per Willy.

È durante la scena della punizione, mentre una vecchia zitella gli assegna un noiosissimo compito e Willy sogna di diventare un campione di Nintari, che, finalmente, il giocatore entra in gioco. Il cursore, fino ad allora a forma d'orologio, si trasforma in freccia indicando che è possibile interagire.

Una volta entrati nel gioco, ecco comparire l'ormai familiare formato d'interazione della Dynamix. Le immagini dei volti dei personaggi si sovrappongono allo sfondo durante le conversazioni, il cursore si muove attraverso l'area di gioco trasformandosi dalla classica freccia in una piccola icona "azione" che indica la presenza di un oggetto da prendere o manipolare o di azioni da compiere. Le uscite sono evidenziate da un grosso cartello verde con la scritta "EXIT" e le possibili fonti di conversazione sono mostrate dal cambiamento del cursore in fumetto.

confronta & contrasta

È stato *Rise of the Dragon* che per primo ha catalizzato l'attenzione sui giochi della Dynamix (*David Wolf* non era proprio all'altezza...). La storia di un detective del futuro incaricato di risolvere un complesso omicidio collegato al traffico di droga ha tenuto occupati recensori e giocatori per un paio di settimane. Il problema è che il gioco dura davvero troppo poco. Come sintomo parziale del proprio successo la scarsa longevità di *Rise of the Dragon* deriva a) dall'essere incredibilmente avvincente e b) da non permettere mai al giocatore di raggiungere dei vicoli ciechi. Il gioco si articola in maniera così rapida che i giocatori desiderosi di finirlo lo risolvono troppo rapidamente.

***Beamish* soffre di simili problemi sebbene in misura minore. È concessa parecchia libertà di movimento ed è necessario percorrere molta strada - tutto ciò ha lo scopo di rallentare sufficientemente la storia, cosa che bene o male permette al gioco di raggiungere una longevità maggiore.**

Premendo il pulsante sinistro del mouse si ha accesso alle "azioni". Se un oggetto si trova vicino al cursore verrà raccolto, se Willy è vicino al Nintari comincerà a giocare e così via. Se il cursore si trova su un'uscita, un messaggio ricorda al giocatore dove conduce. Se si considera che il disco viene usato quasi ogni volta che Willy lascia una stanza è vitale non perdere tempo per entrare e uscire da locazioni scelte erroneamente.

La presentazione di *Willy Beamish* ha richiesto parecchio lavoro e attenzione. Graficamente è un sogno. I fondali dipinti a mano e incredibilmente ricchi di dettagli rappresentano il punto di riferimento più familiare per i fan della Dynamix. Su una VGA a 256 colori sono davvero splendidi e si adattano sorprendentemente bene alla natura "cartoonesca" del gioco. Diversamente da *Rise of the Dragon*, il personaggio principale controllato dal giocatore (Willy Beamish) è visibile sullo schermo per quasi tutto il tempo e quando interagisce con persone o oggetti si posiziona in un posto appropriato per farlo.

Questo particolare è più importante di quello che si potrebbe pensare. La Dynamix ha voluto assicurarsi che Willy sia il protagonista indiscusso del gioco e averlo continuamente sullo schermo è la maniera migliore per ricordarlo. Il punto è che il giocatore deve comportarsi come Willy, non come sé stesso. L'immagine di Willy seduto su una sedia in cucina che dondola nervosamente le gambe potrebbe sembrare uno spreco di memoria e di spazio su disco ma aiuta gli adulti a calarsi nel personaggio più facilmente.

Sorprendentemente, la parte del gioco in cui sono confluiti più sforzi è la meno appariscente. *Willy Beamish* è pieno di deliziose piccole animazioni che arricchiscono il gioco aggiungendo interesse e umorismo. Ma, forse perché il traguardo di far sentire il giocatore come lo spettatore di un cartone animato è stato raggiunto con tale maestria, è facile considerare questi particolari come doverosi. Dopo tutto sarebbe un cartone animato piuttosto noioso se si muovessero solo i personaggi in primo piano, non vi sembra? Su questo livello, almeno, il gioco funziona molto bene, facendo credere al giocatore di essere uno spettatore e permettendogli di progredire nella storia, in maniera molto marginale, per soddisfarlo.

In *Willy Beamish* gli intermezzi che mostrano cosa sta succedendo in un altro luogo contengono informazioni importanti che altrimenti non potrebbero essere conosciute, ma è lo sviluppo della trama su cui il giocatore non può agire in quel momento che fa la differenza.

Frumpton è un posto piuttosto grande con parecchie locazioni da esplorare e siccome Willy è in vacanza, ha parecchia libertà di movimento e può viaggiare per Springfield a piacimento, a patto che torni a casa per andare a dormire. In piccola parte, questa libertà aiuta a combattere la sensazione di essere guidati per mano attraverso l'avventura, perché, almeno a livello geografico, il gioco è molto flessibile.

Questa flessibilità non si riscontra invece nei dialoghi. Le risposte di Willy alle domande degli altri personaggi sono, nella migliore delle ipotesi, limitate a circa tre scelte. Frequentemente le opzioni sono talmente limitate che sembra più di giocare con un libro-gioco che con un programma di numerosi megabyte di codice.

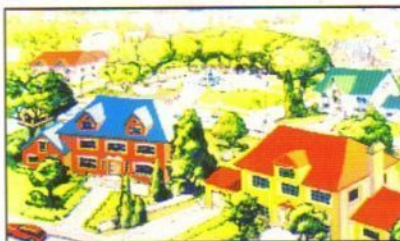
Tutto quello che ha voluto fare la Dynamix è stato assicurarsi che Willy fosse il protagonista indiscusso del gioco. Averlo continuamente sullo schermo è la maniera migliore per ricordarlo.

questo è per te!

GIOCO NON INCLUSO

peccato che non sia quello vero.

SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

http://speccy.altervista.org/

fumetti ma si è trascinata dietro alcune "scomode" eredità. Così come è molto facile divertirsi con le vistose incapacità sociali dei personaggi, è assai semplice venir frustrati dall'apparente mancanza di complessità insita nella natura di un gioco di questo tipo.

Resta però innegabile il fatto che *Beamish* dovrebbe mettere a tacere le critiche sulla longevità che sono state rivolte alla Dynamix di recente. È un gioco molto vasto e sebbene possa risultare frustrante è anche pieno di splendide innovazioni.

La Sierra e la Dynamix stanno andando in cerca di guai producendo periodicamente giochi di qualità troppo elevata. Certamente, se confrontato con i giochi contemporanei, si tratta di una meraviglia grafica ed è abbastanza vasto da tener occupata la maggior parte dei giocatori per un po' di settimane.

(Sx) Ecco la casa di Willy a Frumpton. È girando intorno a queste locazioni che lui e i suoi amici arriveranno alla fine della storia.

Alcune opzioni sono presenti per essere ignorate in quanto non aiutano a progredire nel gioco e, al limite, non sono altro che la scusa per una battuta.

Una vasta parte del gioco mostra Gordon, il padre di Willy, alla ricerca di un lavoro. Licenziato di recente da un posto in amministrazione, il padre di Willy è in difficoltà. A sua insaputa la sola ditta in città disposta ad avere un colloquio con lui - una società produttrice di dolcificanti artificiali - è in rapporti molto loschi con i capi di un'associazione criminale. Insieme progettano di acquisire il controllo della città e stanno cercando una persona da usare come capro espiatorio. Willy deve impedire al padre di accettare il lavoro o convincerlo che si tratta di una cattiva idea senza spiegargli il motivo. Come si può ben immaginare, ciò porta a divertenti equivoci e a pericolosi innalzamenti della temperatura del termometro.

L'umorismo di Beamish è piacevolmente universale. Tenendosi a un livello sufficientemente leggero (le persone calve sono divertenti, mangiare molta pizza provoca leggeri problemi... intestinali) la comicità si basa su una forte caratterizzazione dei personaggi del gioco. Qualche risata a denti stretti può venir destata dalla "ironica" descrizione di oggetti e luoghi ma per la maggior parte, la vena clownesca è stata messa da parte.

Il comportamento dei personaggi è sorprendentemente realistico anche se segue degli stereotipi scontati. Forse a causa della natura caricaturale delle loro azioni risulta facile predire l'umore dei personaggi e agire in modo da trarne dei benefici. Non è difficile trovare la strada giusta attraverso dialoghi ragionevolmente complessi: Gordon è di malumore perché è senza lavoro, così quando chiede a Willy di fargli un favore è meglio agire immediatamente. Tiffany, la sorella di Willy, è una vera arpia e merita di essere trattata con disprezzo. Infine la madre è severa ma giusta. Niente di trascendentale, vero?

Insomma, a cosa ci troviamo di fronte? A un cartone animato interattivo? Ebbene sì. Ma ricordate che i cartoni animati hanno i loro limiti. La Dynamix ha accuratamente catturato l'umorismo e l'improbabilità dei

Versione PC

I possessori di PC dovrebbero essere abituati allo stile Sierra. Belle confezioni, manuale eccellente e un mucchio di dischi. Giocarlo senza hard disk non ha nessun senso, e chi ha la fortuna di avere a disposizione una VGA si prepar a una festa per gli occhi (le foto della recensione sono in VGA). Se volete salvarvi dall'accozzaglia di beep-beep che interpretano il commento musicale, cercate di avere una scheda sonora. È un investimento.

Il giardino di Willy. Il nostro eroe dovrà allontanarsi di molto dalla casa dei suoi genitori per vincere il torneo di Nintari.

K-VALUTAZIONE

K grafica K

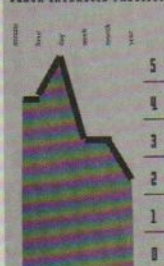
Pro:
- Bellissima grafica
- Nuova concezione di un tema già visto
- Un sacco di locazioni da esplorare

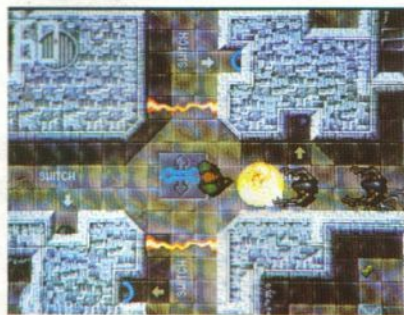
Contro:
- È un cartone animato!
- È un'avventura!
- Insomma, cos'è?

805 PC

G	QI	A	FK
9	6	8	7

Ok, ok. Avete comprato alcune avventure della Sierra in passato e, bene o male hanno attratto il vostro interesse per un buon periodo di tempo. Allora perché spendere un sacco di soldi per avere una storia diversa ma uno stile di gioco identico? Bene, sappiate che *Willy* è sufficentemente diverso e in grado di mantenere elevato il ostro interesse per un ragionevole periodo di tempo, ma cosa più importante, è un grande passo avanti nello stile di gioco. Dopo aver finito il gioco, tornerete a riguardarlo per esaminare tutti gli aspetti che non avete notato in precedenza, per vedere i tocchi di classe che sono presenti in tutte le scene del gioco. Tuttavia, essendo un'avventura, è la longevità a lungo termine il problema. Il personaggio è fin troppo carino e può risultare difficile identificarsi con lui. Si può avere il meglio da *Willy* se lo si gioca com'era negli intenti di chi l'ha progettato.

http://speccy.altervista.org/

Genere: Sparatutto
Casa: Team 17
Sviluppatore: in proprio
Price L59.900

ALIEN BREED

(In alto) I livelli più avanzati presentano campi di forza a senso unico e barriere elettriche. Il trucco sta nello sparare all'interruttore e spalancare un nuovo passaggio senza restare fulminati...

(Sopra) Mentre il giocatore avanza per i vari livelli, i dintorni mostrano sempre più i segni della battaglia, e sono costellati dai resti degli alieni.

Cos'ha l'Alieno per eccellenza che lo rende così disgustosamente affascinante? Forse la sua orrenda implacabilità - non potete cercare di ragionare o di trattare con lui. O forse è la sua mancanza di occhi, che implica che non importa quanto siate bravi a nascondervi, egli riuscirà a trovarvi e a farvi a pezzi.

Oppure la sua disgustosa abitudine di utilizzare corpi umani vivi come incubatrice per i propri piccoli. Qualunque sia la ragione, non c'è dubbio che Alien è il mostro più popolare della moderna storia del cinema.

Ed ora, ecco apparire *Alien Breed*, il primo gioco realizzato dai Team 17, fino ad ora noti per i loro demo. *Alien Breed* può essere riassunto come il gioco che degnamente avrebbe rappresentato la licenza di *Alien*. Non solo l'atmosfera è la stessa del film, ma lo stile di gioco alla *Gauntlet* è semplicemente fantastico. Alla Team 17 hanno prodotto un titolo forse non molto originale, ma sicuramente vincente.

C'è però un prezzo da pagare: *Alien Breed* apparirà solo su Amiga, e solo per i possessori di un mega di memoria. Questa limitazione non è in realtà così grave come potrebbe apparire, dal momento che tutti i nuovi Amiga hanno 512K di memoria extra di serie e i prezzi delle espansioni stanno precipitando a vista d'occhio.

La trama del gioco è secondaria con tendenza al ribasso. Una stazione spaziale ha improvvisamente cessato tutte le comunicazioni con la base. È compito di uno o due giocatori, nei panni dei guerrieri più duri dell'universo, scoprire cosa è accaduto. Non si vince nessun premio nell'indovinarlo prima: i responsabili sono alienoidi

Alien Breed può essere riassunto come il gioco che degnamente avrebbe rappresentato la licenza di *Alien*. Non solo l'atmosfera è la stessa del film, ma lo stile di gioco alla *Gauntlet* è semplicemente fantastico. Alla Team 17 hanno prodotto un titolo forse non molto originale, ma sicuramente vincente.

corazzati e mandiboluti - e affamati di carne umana.

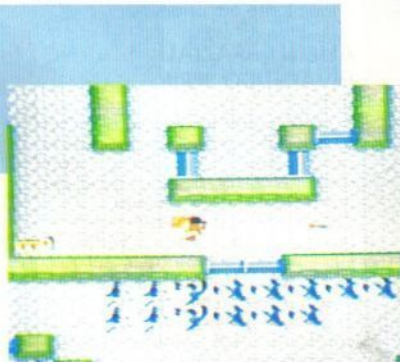
Il gioco è diviso in sei sezioni, una per ogni livello della stazione spaziale. Prima di accedere al livello il giocatore deve completare uno specifico compito, altrimenti non potrà entrare nell'ascensore. Nel primo livello il compito è facile - trovare l'ascensore! - ma più avanti le faccende si fanno più complesse, ed inevitabilmente terminano con l'attivazione del sistema di autodistruzione del livello e una fuga disperata prima che l'intero posto salti in aria.

L'azione si svolge interamente davanti agli occhi dei giocatori. Mentre i personaggi si muovono la vista scorre fluidamente in tutte le direzioni, seguendo i loro progressi. La grafica è in generale eccellente e la rappresentazione dei vari livelli è particolarmente degna di nota - con oggetti e attrezzi sul pavimento che rendono perfettamente l'idea di un luogo abbandonato in fretta. In compenso, gli sprite sono una grossa delusione, soprattutto quelli dei giocatori, e l'animazione è a malapena adeguata - il movimento delle spalle dei personaggi visto dall'alto, in particolare, è veramente mediocre.

Gli alieni attaccano da tutte le parti, alcuni entrando dai lati dello schermo, altri sbucando fuori all'improvviso da buchi nel pavimento o da prese d'aria nelle pareti. L'assalto non conosce soste. Al contrario di quanto avveniva in *Gauntlet*, non ci sono "generatori di mostri" che possono essere distrutti per avere un po' di pace. Se si escludono i giganteschi mostri di fine livello che appaiono dal terzo livello in avanti, i personaggi incontrano fondamentalmente due tipi di xenomorfi: di dimensioni umane e di dimensioni più ridotte (i vecchi amici che si attaccano alla faccia...). La loro forza e il loro aspetto variano con il progredire dei livelli, ma è un peccato che i programmatori non abbiano pensato a inserire una maggiore varietà di razze, come alieni, per esempio, che sputassero acido contro i giocatori. Nemmeno i loro schemi di attacco cambiano molto - gli alieni vagano qua e là a caso o si allineano davanti alla loro preda.

I livelli sono più di un labirinto di porte o corridoi. Ci sono numerose cose con le quali interagire o da evitare, come turbine che tentano di trasformare il giocatore in cibo per gatti o campi di forza che possono essere attraversati solo in una direzione. Tatticamente, le più importanti sono le porte antincendio, che possono essere chiuse sparando ai vicini interruttori. Tutte queste caratteristiche aggiungono al gioco un notevole spessore, costringendo i giocatori a pianificare accuratamente il loro assalto a ogni livello. Il sistema più utilizzato durante il gioco è il computer Intex Systems, da cui è possibile accedere a una serie di menu che permettono di acquistare un'arma più potente o qualunque altra cosa da un caricatore a un mazzo di chiavi.

La difficoltà del programma è stata ben bilanciata. I livelli, sebbene molto vasti, sono stati divisi in "zone", quindi il giocatore sa sempre dove si sta dirigendo e se quella è la direzione giusta o meno. Mentre i giocatori progrediscono nel gioco, i labirinti tecnologici diventano sempre più complessi, gli alieni sempre più inferociti ed i terminali

confronta & contrasta

***Alien Breed* deve molto a *Alien*, ma ancora di più a *Gauntlet*. Il coin-op dell'Atari apparve nel 1985 e vantava un'azione frenetica nella quale maghi e guerrieri controllati individualmente da quattro giocatori combattevano contro orde di mostri fantasy cercando di recuperare quanti più tesori fosse possibile. *Alien Breed* manca di molte delle qualità migliori di *Gauntlet*, come la vasta varietà di avversari e i personaggi con diverse abilità, ma le rimpiazza con labirinti complessi e ricchi di particolari, e un'atmosfera straordinaria. Ancora più importante, le missioni che devono essere risolte durante il gioco aggiungono al programma quello spessore e quel senso di progressione verso una meta finale che in *Gauntlet* mancava completamente.**

Tobias Richter è famoso tra gli utenti Amiga per le sue animazioni di Star Trek. Alla Team 17 hanno fatto l'intelligente scelta di affidargli l'introduzione del loro gioco, e il risultato è veramente sorprendente - superiore perfino alle blasonate presentazioni della Psygnosis.

(Alto) Una nave spaziale solitaria viaggia per lo spazio infinito. A bordo ci sono i due duri più duri dell'intera galassia - così duri che dormono nudi su letti di filo spinato e si fanno la barba con il machete. Ma perfino loro potrebbero non essere in grado di affrontare ciò che li attende...

(A dx in alto) Ecco la loro destinazione - e il loro destino. Mentre la nave inizia le procedure di attracco, i due uomini controllano con i loro strumenti se la stazione mostra segni di vita. Niente. L'intero posto sembra deserto. Da nessuna parte ci sono indizi che fanno presagire l'orrore che li attende.

(A dx al centro e in basso) La nave accende i retrorazzi e gentilmente si posa nell'hangar principale della stazione spaziale. Benvenuti all'inferno, amici.

GIOCATE, RAGAZZI!

HEI TERRESTRI!

Qui é Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

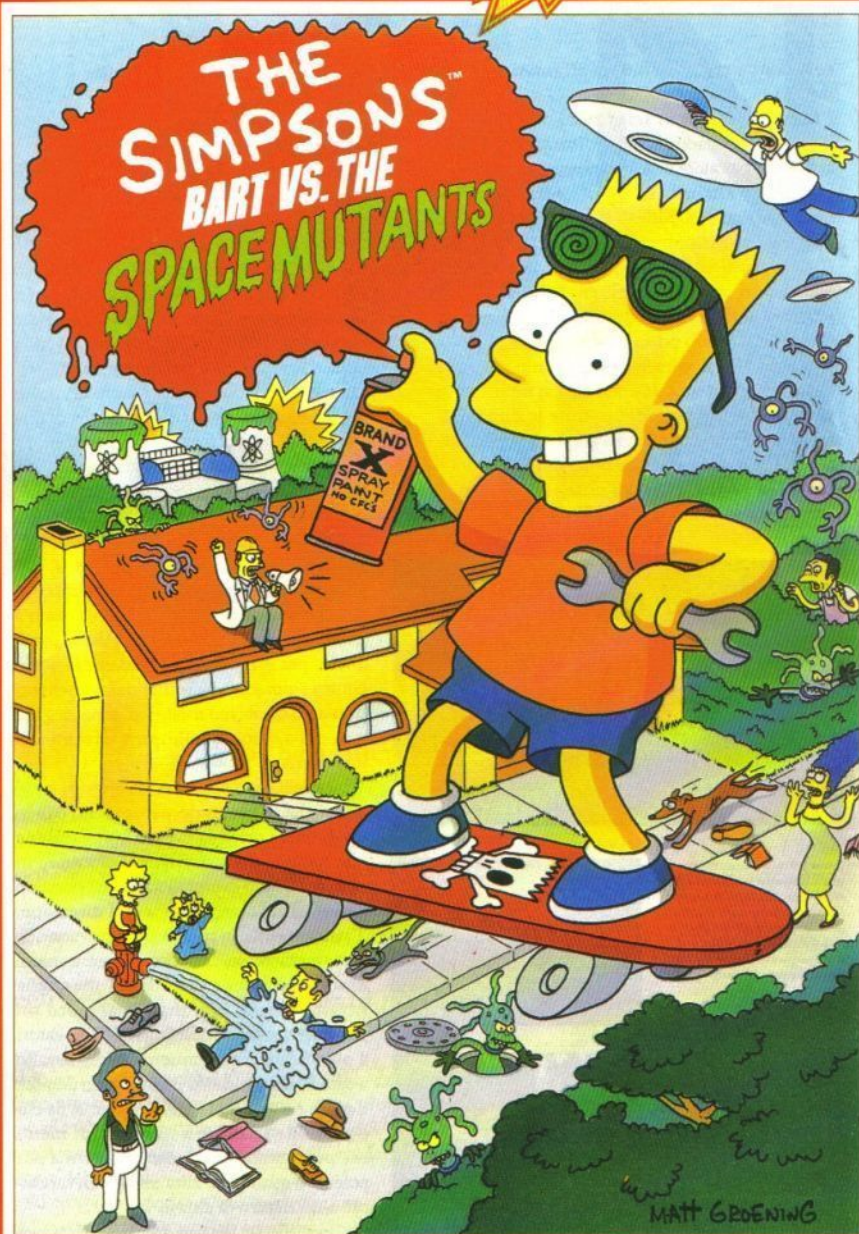
ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta!
CHE GUAIO, NON E' VERO?
Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri.
E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certa una vita facile.
Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

SALVA LA TERRA!

ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!

THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

MATT GROENING

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
SPEC
C64
PC

più scarsi. Bilanciando intelligentemente la possibilità di raccogliere armi più potenti con l'aggressività degli alieni, i programmatori si sono assicurati che il gioco non sia mai troppo sbilanciato a favore di uno dei due contendenti e l'impegno è costante. Sfortunatamente non c'è un sistema di parole chiave, e può rivelarsi un po' noioso dover risolvere più e più volte i primi livelli prima di riuscire ad accedere a quelli più alti.

L'atmosfera claustrofobica di "uno contro cento" di *Aliens* viene ricreata da *Alien Breed* meglio che da qualunque altro titolo attualmente sul mercato. La rappresentazione degli alieni è abbastanza simile a quella dei film da rievocarne l'immagine senza incorrere in problemi legali, mentre il sonoro, con il suo cocktail di mitragliate, urla, e strida aliene è sicuramente all'altezza del suo compito. Il miglior uso degli effetti sonori del gioco si ha quando viene attivata la sequenza di autodistruzione: il ronzio delle apparecchiature aumenta di intensità, l'orologio ticchetta e il computer avverte, sempre più pressante, "Distruction Imminent!". Molti hanno ipotizzato, in passato, cosa sarebbe successo

(sopra) Nel secondo livello il compito del giocatore è di riattivare il computer centrale della stazione. Tutto è bene quel che finisce bene, ma purtroppo riuscire nella missione significa attivare il meccanismo di autodistruzione dell'intero livello. Le luci si spengono e i corridoi vengono illuminati solo dalle luci rossastre dell'illuminazione di emergenza. A questo punto, normalmente, si accende una disperata corsa contro il tempo...

Versione Amiga

La presentazione è ottima, senza dubbio. L'introduzione di Tobias Richter è da tanto di cappello e lo scorrimento è fluido e veloce. Ogni elemento del gioco - se si escludono gli sprite e alcune animazioni - è di altissima qualità. Se avete la memoria per farlo girare, non perdetevi questo superbo sparatutto.

(sinistra) Dal terzo livello in avanti bisogna fare i conti anche con i locali cattivoni di fine livello. La routine non cambia rispetto ad altri giochi: sparate, sparate, sparate... e occhio ai contrattacchi.

cosa sarebbe successo quando dei realizzatori di demo si fossero messi seriamente a creare un gioco utilizzando il loro indubbio talento. Bene, ora conosciamo la risposta. *Alien Breed* è un buon titolo d'azione, ottimamente realizzato e con sufficiente spessore da gratificare anche i giocatori più esigenti. L'unico neo è che con 512K di memoria in più alla Team 17 avrebbero potuto puntare più in alto rispetto a questo clone migliorato di *Gauntlet*.

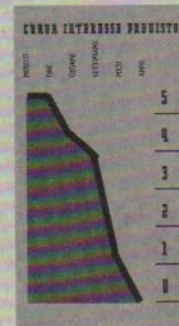
(sotto) Il computer centrale di cui abbiamo parlato prima viene mostrato in tutta la sua gloria. Quando il giocatore entra dal corridoio, raggi laser si proiettano dalle pareti impedendogli la fuga. L'unica opzione è sparare come dei matti ai blocchi rotanti che appaiono al centro e sperare che esplodano prima del giocatore. Se l'operazione ha successo, basta toccare il centro del computer per attivare il meccanismo di autodistruzione.

K VOTO

Pro	Contro
Azione arcade a tutta velocità con uno spessore non comune. Impegno costante e difficoltà ben bilanciata. L'eccezionale utilizzo degli effetti sonori contribuisce all'atmosfera di tensione.	Troppo semplicistico l'"allacciamento" ai terminali. Sei livelli si finiscono in fretta

875 AMIGA

G	QI	A	FK
9	3	10	9

La presentazione e la giocabilità immediata contribuiscono ad attrarre immediatamente l'attenzione. La presenza di nuove armi e alieni mano a mano che il gioco procede, per non parlare dei compiti da risolvere in ogni livello, contribuiscono a tenere desto l'interesse e danno significato a un gioco che altrimenti si ridurrebbe a un'azione di fuoco dietro l'altra contro il mostro di turno. Nonostante l'incredibile difficoltà degli ultimi livelli, non ci vorrà moltissimo a terminarlo, e a quel punto è probabile che non lo caricherete più.

Professione Computer SAS di Vitale A.&C.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

NUOVA SEDE PROVVISORIA: FLERO BS - Via Aldo Moro 2.

tel/fax 030 2681454

20.000 Leghe Sotto I Mari	33.000	Blue Max	42.000	Empire	42.000	Grid Start	9.000	Logical	42.000	Predator 2	25.000
500 Cc Moto Manager	50.000	Bowls	13.000	Eswat	29.000	Hard Ball II	42.000	Lombard Rac Rally	16.500	Prehistorik	25.000
688 Sub Marine Attack	42.000	Brat	25.000	Eye Of The Beholder	59.000	Hard Drivin' II	25.000	Lost Patrol	42.000	Prince of Persia	25.000
A10 Tank Killer	67.000	Breach II	42.000	F 15 Strike Eagle II	67.000	Harpoon	52.000	Lotus Esprit Turbo Challenge	42.000	Projectyle	42.000
Action Service	43.000	Buck Rogers	67.000	F 16 Combat Pilot	50.000	Hero Quest by Gremlin	42.000	Lupo Alberto	25.000	Pro Sport Challenge	50.000
Adidas Tie Break	25.000	Budokan	42.000	F 19 Stealth Fighter	59.000	Horror Zombies	25.000	M1 Tank Platoon	59.000	Protector	9.000
Advanced Destroyer Simulator	25.000	Cadaver	42.000	F 1 GP Circuits	25.000	Hot Shot	9.000	Masterblazer	42.000	Pro Tennis Tour 2	42.000
Advanced Tactical Fighter II	50.000	Canton	42.000	F 1 Manager 1990	42.000	HR-35	9.000	Mean Streets	25.000	Puffy's Saga	25.000
Adventure Contsruction Set	42.000	Captive	42.000	F 29Retaliator	42.000	Hunt Of Read October	42.000	Mega Phoenix	25.000	Puzznic	25.000
Afrika Korps	42.000	Carthage	42.000	Falcon F 16	50.000	Hydra	25.000	Mercenary	16.500	Railroad Tycoon	67.000
African Raiders	33.000	Carvup	25.000	Falcon Mission Disk 2	42.000	Hypnotic Land	25.000	Metal Master	50.000	Rainbow Island	25.000
After Burner	16.500	Centurion	50.000	Fast Break	42.000	Ice Hockey	9.000	Miami Chase	16.500	Robocop 2	25.000
Air Supply	25.000	Champion Of The Ray	42.000	Ferrari Formula One	42.000	Ilyad	42.000	Midwinter	59.000	R-Type	16.500
All Time Favourites	38.000	Chaos Strike Back	42.000	Fighter Bomber	50.000	Indy 500	42.000	Mig 29 Fulcrom	50.000	SDI- Strategic Defence Initiative	16.500
Alpha Waves	50.000	Chase HQ 2	25.000	Fighter Bomber Mission Disk	25.000	Insector Hecti in the Inter Change	25.000	Moonshine Racer	25.000	Secret Monkey Island	59.000
A.P.B.	16.500	Chuck Yeager's AFT	50.000	Fire Blaster	9.000	Insects in Space	25.000	Mouse Trap	9.000	Shadow Dancer	25.000
Arkanoid Revenge Of Doh	16.500	Coinop Hits II (5 Giochi)	42.000	Flimbo's Quest	25.000	Internationale Karate plus	16.500	M.U.D.S.	42.000	Shadow of the Beast 2	59.000
Armour Geddon	42.000	Colorado	16.500	Flood	42.000	I Play 3D Soccer	50.000	NAM	42.000	Shadow of the Beast	42.000
Atomino	42.000	Crime Wave	25.000	Flyght Pat 737	9.000	Ishido	50.000	Narc	25.000	Shadow Warrior	25.000
Awesome	59.000	Cybercon III	25.000	Football Manager W. Cup Edition	42.000	Iznogoud	33.000	Narco Police	25.000	Sim City	50.000
Back To The Future III	25.000	Daley Thompson Olimpics Ch.	16.500	Formula One 3D	42.000	James Pond	25.000	Nightbreed Arcade	25.000	Ski or Die	42.000
Badlands	25.000	Das Boot	42.000	Frost Byte	9.000	Judge Dredd	25.000	Obitus	59.000	Sly Spy Secret Agent	25.000
Barbarian II	16.500	Defender Of The Crown	16.500	Full Blast (Game Collection)	50.000	Jupiter's Master Drive	42.000	Operation Harrier	25.000	Speedball II	16.500
B.A.T. Ita	50.000	Defendere Of The Earth	16.500	Full Metal Planete	33.000	Kick Off 2	25.000	Pang	25.000	Stellar 7	50.000
Batman	16.500	Demolition	9.000	Galdregons Domaind	16.500	Kick Off 2 Expanded per 1 MB	42.000	Panza Kick Boxing	25.000	Stormball	25.000
Batman The Movie	25.000	Dick Tracy	42.000	GBA Basketball	26.000	Kick Off 2 Final Whistle	25.000	Passing Shot	16.500	Strider 2	25.000
Battlechess	50.000	Dino Wars	42.000	Geisha	50.000	Kind of Magic 3 (Collezione)	42.000	PGA Tour Golf	50.000	Supercars II	42.000
Battlechess II	59.000	Disc	50.000	Gengis Khan	50.000	Kriptonegg	33.000	Phalanx	9.000	Super Hang On	16.500
Battle Command	42.000	Double Dragon II	25.000	Ghostbusters II	42.000	Last Ninja 2	16.500	Player Manager	42.000	Super Monaco GP	25.000
Betrayal	59.000	Dragon Breed	25.000	Ghouls'n'Ghost	25.000	Last Ninja 2 Remix	42.000	Plutos	9.000	Super Off Road Racer	25.000
Big Game Fishing	50.000	Dragon's Lair II Time warp	84.000	Gods	42.000	Leggend of Djel	33.000	Populos	42.000	Switchblade II	42.000
Billiard Simulator	34.000	Dr. Fruit	9.000	Golden Axe	42.000	Lemmings	42.000	Populos Promise Land Disk	20.000	Swiv (Silkworm IV)	25.000
Bionic Commando	16.500	Duck Tales	42.000	GP Tennis Manager	42.000	License to Kill	16.500	Power Monger	50.000	Team Yankee ITA	42.000
Blazing Thunder	25.000	Dunger Master	42.000	Grid Runner	16.500	Life & Death	42.000	Power Up (Collection)	42.000	Toki	25.000

OLTRE 500 APPLICATIVI ORIGINALI PER AMIGA

OLTRE 700 GIOCHI ORIGINALI PER AMIGA

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI ATARI e PC

AMIGA AI MIGLIORI PREZZI!

AMIGA 500 L.645.000
Amiga 500 1Mb + 2 giochi + 2 Joystick L.750.000
AMIGA 2000 + Amiga Vision L.1.340.000
Amiga 3000 25/52 + Panasonic Multisync L.5.900.00
CDTV L.1.300.000

INOLTRE I PC AL PIU' BASSO PREZZO D'ITALIA!!!

PC 286/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.1.815.000 IVATO

PC 386sx/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.165.000 IVATO

PC 386/25Mhz/4Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.800.000 IVATO

Stampante Laser Texas MICROLASER
gestisce A4/B5/letter/legal/executive/invoice/buste/etichette/lucidi; risiouzione 300x300 emulazione HP LaserJetII; postscript opzionale
L.1.925.000 + iva

Stampante Laser Mannesmann MT-906 PostScript
gestisce A4/B5/letter/legal/etichette/buste/lucidi risoluzione 300x300 dpi, memoria RAM2.5Mb
L.3.320.000+iva

Stampante Laser Star Star Laser 08 II
gestisce A4/B5/letter/legal/executive memoria RAM 1Mb, risoluzione 300x300dpi, velocità 8 pagine per minuto; postscript opzionale
L.2.230.000 + iva

Mannesmann MT-81
L.290.000
9 aghi, 80 colonne, 130 caratteri per secondo

Mannesmann MT-82 L.590.000
24 aghi, 80 colonne, 160 caratteri per secondo, risoluzione 360x360 punti per pollice...

Hard Disk Quantum...

PD-40 40Mb AT o SCSI 470.000
LPS-52 52Mb AT o SCSI L.530.000
PD-80 80Mb AT o SCSI L.765.000
LPS-105 105Mb AT o SCSI L.940.000
PD-120 120Mb AT o SCSI L.1.090.000
PD-170Mb AT o SCSI L.1.350.000
PD-210 AT o SCSI L.1.500.000

STAMPANTI STAR

LC-20 9aghi,B/N,80col,150cps,240dpi L.355.000
LC-200 come LC-20 a colori L.495.000
LC-15 come LC-20 carrelo a 136col L.600.000
LC-24/200 24aghi,B/N,80col,167cps,360dpi L.660.000
LC-24/200 Color L.725.000
LC-24/15 come LC-24/200 carrello a 136col L.835.000

PROMOZIONE GIOCHI ORIGINALI AMIGA

Scegline 3 pagandone solamente 2

nota che pur se in offerta abbiamo ugualmente mantenuto lo sconto del 15% sul listino del distribuore

Asterix L.38.000
Blue Angels L.42.000
Bubble Plus L.33.000
Damocles L.33.000
Damocles Mission #1 Data Disk L.20.000
Football Manager W.Cup Edition L.42.000
Fusion L.42.000
Gold of America L.61.000
Hardball II L.42.000
Keep The Thief L.50.000

Kripton Egg L.33.000
Limes & Napoleon L.32.000
Second Out L.32.000
Skiddo L.33.000
Skrull L.32.000
Snoopy L.42.000
Space Battle L.33.000
Starflight L.32.000
Super League Soccer L.42.000
The Days of the Viper L.32.000
Toyottes L.42.000

La ditta Professione Computer fa esclusivamente vendita per corrispondenza, tutti i prezzi dove non diversamente specificato sono da intendersi IVA INCLUSA !!! Il nostro catalogo hardware comprende attualmente circa 650 articoli, oltre la metà dedicati ad Amiga, disponiamo di quasi tutte le periferiche utili sia all'hobbysta che al professionista... SOTFWARE originale in pronta consegna per Amiga, su ordinazione per Atari e PC

http://speccy.altervista.org/

Abbiamo allungato le recensioni e vogliamo parlarvi del maggior numero di giochi possibile. In queste pagine recensiamo in modo rapido e veloce quelle novità che non trovano spazio per avere più pagine. Il fatto di comparire in *Striscia il gioco* non significa che non sia un titolo di valore. Semplicemente vuol dire che in maniera veloce vogliamo darvi tutte le informazioni necessarie. Così una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se quel gioco può entrare nella vostra raccolta...

STRISCIA IL GIOCO

CHAMPION DRIVER

IDEA, Amiga, L. 49.900

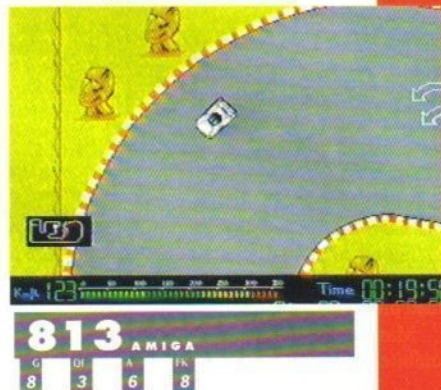
Champion Driver, della Idea, ricorda molto da vicino il loro precedente *F.1 GP Circuits*, anche se questo nuovo lavoro si presenta come un prodotto migliorato sotto molti aspetti (ma perché due giochi simili?), confermando così quello che era già stato detto in precedenza (vedi K32).

Il giocatore può scegliere di cimentarsi in cinque diverse categorie: Go Kart, Rally, Formula 3, Prototipi e Formula 1. Lo scopo del gioco è, ovviamente, quello di diventare campione di ognuna delle singole classi, cercando di guadagnare più soldi possibili e poter così potenziare il proprio mezzo. È possibile gareggiare in una qualsiasi di queste cinque categorie: scegliendo la Formula Kart si inizia il campionato vero e proprio. Questo è composto da dieci circuiti per ogni categoria, e arrivando nei primi tre posti al termine di tutte le dieci gare, si viene promossi al grado superiore. Scegliendo invece un altra classe motoristica verrà data al giocatore la possibilità di cimentarsi in una sola gara tra le dieci previste.

Oltre a migliorare la vettura bisogna tener conto anche del circuito, infatti a seconda della posizione geografica di quest'ultimo, gli agenti atmosferici influiranno sulla macchina, e solo una scelta adeguata dei pneumatici potrà assicurare la vittoria.

Per concludere possiamo dire che *Champion Driver* comprende solo l'aspetto "giocoso" del mondo dei motori, non va certo più in là.

813 AMIGA

G	QI	A	FK
8	3	6	8

Storm Computer, Amiga, L. 59.000

La STORM COMPUTERS mette a segno un colpo... da 380mm!

Action Station! è un gioco di simulazione che ricostruisce accuratamente i problemi che gli ammiragli dell'epoca d'oro delle corazzate dovevano affrontare quando portavano le loro flotte in alto mare. La scala è a livello di singola nave e ogni turno di gioco rappresenta tre minuti di tempo reale.

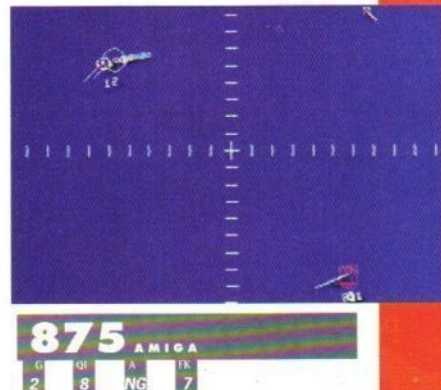
Ogni turno di gioco è diviso in due fasi: pianificazione ed esecuzione. Durante la prima fase il giocatore decide le azioni che le sue navi intraprenderanno durante il turno. Bengala e proietti illuminanti per gli scontri notturni, fumogeni, aerei imbarcati e siluri sono tutti elementi a disposizione del giocatore.

Terminata la fase degli ordini la parola passa al computer. Le azioni intraprese dalle due flotte vengono confrontate e i risultati mostrati sulla mappa.

Un difetto del programma è la lentezza con la quale il pacchetto grafico disegna le masse di terra. Ogni volta che si sposta il punto di vista in una battaglia comprendente anche lembi di terra il programma ridisegna questi tratti di mappa con una lentezza esasperante, aumentando la durata di un turno di gioco anche del triplo. Inaccettabile su un computer come l'Amiga.

Per il resto, *Action Station!* è veramente un buon gioco: rapido, storicamente e tecnicamente accurato, e avvincente.

875 AMIGA

G	QI	A	FK
2	8	NG	7

AMNIOS

Psygnosis, Amiga, L. 49.900

Amnios, e il nuovo spara e fuggi di una grande casa di software come la Psygnosis, ma con una trama piuttosto particolare: distruggere Oncabloc (e fin qui niente di particolare) una forma di vita cancerosa che si alimenta dell'essenza dello spazio-tempo (Gesù!).

Voi comandate la solita astronave e dovrete distruggere, su ognuno dei 10 pianeti viventi, una data percentuale di bio-esseri oppure salvare alcuni umanoidi. Durante il vostro lavoro potrete raccogliere vari tipi di DNA, che portati a una nave madre saranno sintetizzati in diverse armi a seconda del DNA raccolto. La vostra azione di blastaggio si sviluppa, come già detto, su dieci diversi pianeti viventi. Ciascuno è composto da fogliame, da squame o da epidermide, inoltre ogni pianeta dispone di cervello, occhi, cuore e arterie ed è in grado di generare orde di bio-esseri.

Amnios non è il solito spara e fuggi dove bisogna solo disintegrare qualsiasi cosa si muova; bisogna anche ragionare (non moltissimo, però...).

Inoltre l'aspetto più accattivante è l'impressione di avere a che fare contro un'enorme essere vivente intenzionato a distruggerci, il che rende il gioco molto compulsivo.

865 AMIGA

G	QI	A	FK
8	6	7	8

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
****
Scheda Joystick
Microchannel
L. telefonare

Super Famicom
Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Bat	60000	60000	60000
Big Deal	**70000**	**70000**	
Big Game Fishing	60000	70000	70000
Bill Elliots Nascar		**70000**	
Billy The Kid	50000	60000	50000
Blade Warrior	**50000**		
Chips Challenge	**30000**	**30000**	
Dark Man	**30000**		
Dragon Fighter	**50000**		
F-29 Retaliator	50000	60000	
F-117 A Nighthawk		**90000**	
Final Fight	**30000**		
Gateway Savage... S.S.I.		**70000**	
Gunship 2000		**90000**	
Hunter	**50000**	**Soon**	
Inter. Champion. Athleti	**40000**		**50000**
Jetfighter II		80000	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactics	20000		
Last Battle	**49000**	**49000**	**49000**
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		99000	
Links Bayhill Course		**50000**	
Megafortress		**60000**	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonshine Racers	**30000**	**30000**	
Outrun Europe	**Soon**	**Soon**	
R-Type II	**60000**		
Railroad Tycoon	80000	80000	
Return Of Which Lord	**30000**		
Riders Of Rohan	60000	60000	60000
Road & Car I		33000	
Robin Hood	**50000**	**50000**	
Rod Land	**50000**		
Shadow Sorcerer	60000	70000	60000
Shanghai II	60000	60000	Soon
Silent Service II	**80000**	80000	
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Test Drive III	65000	65000	
Their Finest Mission		**50000**	
Thunder Hawk	**59000**	**69000**	**59000**
UMS II	70000	80000	70000
Wing Commander II		**80000**	
Wing Commander Mis.I		30000	
Wing Commander Mis.II		30000	
Wrath Of The Demon	**70000**	**70000**	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Alterated Destiny	60000	65000	
Beast Busters	30000		
Big Businnes	50000	50000	
Bloodwych		70000	
Captain Planet	50000		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Death Knights Of Krynn	70000	70000	
Falcon III		100000	
First Samurai	50000		
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		
Heart Of China		90000	
Hudson Hawk	30000		
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		80000	
Last Battle	49000	49000	
Last Ninja III	50000		
Leisure Suit Larry 5		90000	
Lord Of The Rings	60000	70000	
Lotus II	50000		
Magic Pockets	50000		
Manchester United Europe	50000	50000	
Martian Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mania	70000		
Megatraveller II		70000	
Midwinter II	70000		
Mig-29M Super Fulcrum	70000	80000	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	
Pro Tennis Tour II		50000	
Return To Europe (Kick Off)	20000		
Rise Of The Dragon	100000	90000	
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Hert	30000	30000	
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	
Space 1889		70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	
Strike Manager	60000		
Team Suzuki		60000	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	
Utopia	70000		
Wacky Races	30000		
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	30000		

MEGADRIVE

Alien Storm
Air Diver
Alex Kidd M.W.
Alterated Beast
Ishido
Batman
Battle Squadron
Fatal Labyrinth
Volfied
Rainbow Islands
Onslaught
Ghostbusters
Great Hurricane
Insector X
Moonwalker
Strider
Four Hero Master
Mickey Mouse
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous
New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Rastan Saga II
Zany Golf
Space Harrier II
Super R. Basket
Stormlord
Whip Rush
World Soccer
Twin Hawk
Street Smart
Spiderman
Super League Baseball
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Warrior Of Rome
Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK
GENESIS TAC 50
L.49000

Amiga 500
Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5
L. 390.000
Versione per Microchannel
con chips C/MS su scheda
L. 790.000

Geoworks Ensemble
manuale e programma in italiano
L. 299.000

Maxidisk Converter
Trasforma ogni dischetto da 3.5"
portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

CAPTAIN PLANET

Mindscape, Amiga, L. 49.900

Se siete contro la caccia, ce l'avete a morte con coloro che buttano le cartacce per terra, siete sempre presenti alle manifestazioni contro il nucleare e siete iscritti al partito Verde, allora questo gioco fa per voi. Infatti in *Captain Planet* potete scatenare la vostra collera ecologica contro tutti quegli elementi (scorie radioattive, bombolette, ecc.) che minacciano di distruggere l'intero ecosistema del nostro pianeta, isole comprese.

A parte i moralismi *Captain Planet* è un mediocre gioco di piattaforme basato sul noto (almeno all'estero) cartone animato "Captain Planet and the Planeters" che in America ha già riscontrato un discreto successo. Lo scopo è quello di difendere la terra dagli elementi inquinanti che minacciano di distruggerla.

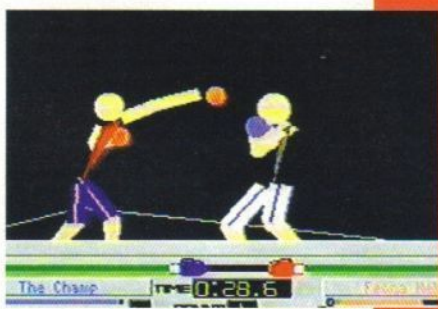
Il gioco si suddivide in sei livelli. Nei primi cinque il giocatore impersona uno tra i personaggi che rappresentano le delle forze della natura. Ogni livello è ambientato in una locazione diversa del pianeta, e molteplici sono le avversità che si presentano. L'obiettivo da raggiungere varia in ogni livello, infatti mentre nel primo bisogna eliminare le scorie tossiche, nel secondo occorre distruggere dei palloni contenenti il gas CFC, e così via. Ma solo quando saranno state portate a termine con successo le prime cinque missioni, entrerà in azione Captain Planet nell'ultimo e decisivo livello.

740 XXXXX
G 7 · QI 5 · A 7 · FK 4

4D SPORTS BOXING

Mindscape, Amiga, L.

L'amighista medio, particolarmente negli ultimi tempi, soffre di un complesso di inferiorità di Mhz nei confronti dei colleghi MSDossiani che possono permettersi, grazie alla potenza di calcolo delle loro macchine, di sbandierare software ludici vettoriali ultrafluidi, nonché giocabilissimi. Con *4D Sports Boxing* è arrivato il momento della riscossa. Con *4D Boxing*, gioco che sembra uscito dai sogni proibiti di un fan di Rino Tommasi: un'accurata simulazione dello sport pugilistico vista da una prospettiva televisiva o soggettiva, piacevole addirittura se la si osserva senza giocarla (ho perso un'ora fissando il monitor su cui davano "Computer vs. Se Stesso"). Molteplici le possibilità di intervento da parte del giocatore sia in fase di preparazione del pugile, variando parametri tecnici (altezza, peso, velocità, potenza, ecc.) e non, sia nel corso dell'incontro modificando le inquadrature, il livello di dettaglio, la folla, entrando addirittura nella cabina di regia. È possibile incrociare i joystick con un avversario umano o con il computer (che avrà immancabilmente il nome del vostro prof. di matematica), scegliendo tra una singola esibizione o la scalata verso il campionato del mondo; i colpi consentiti sono tutti quelli del repertorio classico, compresi quelli bassi che però possono farvi squalificare. Attenzione però, necessita un mega di memoria. Secondo il mio personalissimo cartellino 910.

910 AMIGA
G 8 · QI 7 · A 6 · FK 9

LAST BATTLE

Elite, Amiga, L. 49.000

"Finalmente è arrivato Kenshiro" sento già gridare da mezza Italia videogiochista. Tempo al tempo....

Il gioco è diviso in livelli, una volta completatone uno apparirà lo schermo della mappa, nel quale Ken potrà decidere la sua prossima destinazione, sia essa un altra città, con magari un personaggio con cui parlare, un labirinto o la locazione di Gromm, Gross o Garrok i tre perfidi nemici. Detto così non sembrerebbe neanche male, però... beh, tanto per cominciare il gioco sembra una versione "slavata" della cartuccia per Megadrive, che originariamente non era un granché. Gli sprite sono colorati male, quasi sbiaditi, e animati in modo molto, ma molto povero. I fondali sembrano ritagli di cartone tipo "scenografia film western" e la mancanza di parallasse ne sottolinea la piattezza. I comandi rispondono con un lieve ritardo, comunque percettibile, e quando avete a disposizione i colpi multipli, una volta atterrato un avversario Ken se ne starà lì a terminare la sua serie di pugni, martoriando l'aria, mentre lo sprite che lo attacca da dietro l'ha già colpito e scappa a bersi il suo meritato caffè. Il gioco è difficile quindi, ma per i motivi sbagliati. *Last Battle* è una realizzazione frettolosa e scialba sull'Amiga come lo era su Megadrive, ha poco o niente a che vedere con 'sto benedetto Kenshiro e nonostante tutto piacerà ai fan del personaggio. Potenza dei Japan....

527 AMIGA
G 5 · QI 2 · A 3 · FK 2

NEBULUS II

21st Cnturt Ent., Amiga, L. 29.900

La vita di un demolitore di torri non è mai tranquilla. Infatti, uno non può neanche andare in pensione dopo aver portato a termine il suo ultimo incarico, che subito lo richiamano per affidargli un nuovo lavoro.

Questo è pressappoco quello che è successo a Pogo che, dopo aver distrutto tutte le torri nel precedente *Nebulus* è stato ora richiamato dal suo ex-capo della Tower Destructor Inc. Purtroppo non ha potuto nemmeno rifiutare, infatti lo Zio, uno dei peggiori criminali dell'universo si è impossessato delle torri della vita che garantiscono il ricambio di ossigeno sul pianeta, e solo Pogo è in grado di liberarle.

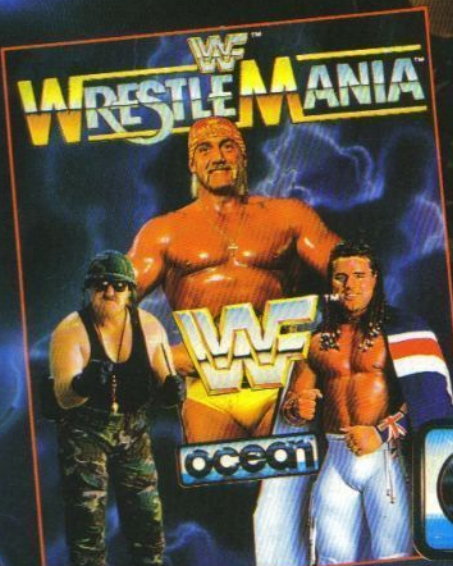
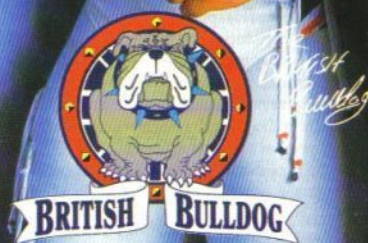
Le torri vanno inizialmente distrutte e quindi ricostruite. Per far ciò bisogna scalare ogni torre fino in cima, distruggerla e quindi ricostruirla cercando di completare almeno l'80% di essa. Terminata anche quest'ultima fase si passa alla torre successiva attraverso un sottogioco dove è possibile ottenere diversi punti bonus. Naturalmente le torri non sono disabitate, infatti durante il suo cammino Pogo dovrà fare i conti con numerose creature che cercheranno di ostacolarlo in tutti i modi.

Questo è praticamente tutto per quel che riguarda *Nebulus*. Un ottimo gioco, migliorato, rispetto al suo predecessore, sotto il punto di vista grafico e sonoro.

860 AMIGA
G 8 · QI 7 · A 7 · FK 8

STRISCIA IL GIOCO

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

OUT RUN EUROPA

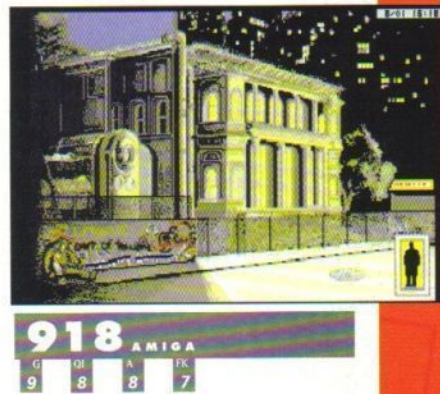
U.S. Gold, Amiga, L. 29.900

Dopo oltre due anni di attesa ecco finalmente arrivare il terzo episodio della saga di *Out Run*. Il coin-op della Sega, che fece la sua apparizione diversi anni fa nelle sale giochi, divenne immediatamente un cult game. Correre con una favolosa Ferrari e una biondona mozzafiato a fianco usciva dal campo dell'immaginazione per diventare qualcosa di accessibile a chiunque infilasse il gettone nell'apposita fessura.

Purtroppo il gioco fu convertito in modo assai discutibile, così come il seguito, *Turbo Out Run*, deludendo i fan dell'originale. Ma *Out Run Europa* è tutta un'altra storia. La prima differenza è che questo titolo non è una conversione, ma un capitolo completamente nuovo. Nei panni di un agente segreto dobbiamo portare un messaggio di importanza vitale a Berlino, attraversando mezza Europa e utilizzando i mezzi più diversi (moto, acqua-scooter, automobili) ed evitando gli attacchi degli agenti rivali. Gli scenari sono cinque, divisi in dieci tappe. Partendo dall'Inghilterra raggiungerete la Francia, Spagna.passando dall'Italia prima di raggiungere Berlino. È possibile raccogliere sul proprio cammino dei power-up che ci permettono di raggiungere alte velocità e missili necessari per eliminare gli avversari. La grafica è eccellente e le musiche convincenti (anche se gli effetti sonori sono mediocri), ma quello che stupisce è la velocità. La varietà inoltre è un punto di forza, *Out Run Europa* si può definire come uno dei migliori giochi di corsa mai apparsi per Amiga.

RISE OF THE DRAGON

Dynamix, Amiga, L. 91.900

Quando questo gioco è uscito per PC, ha stupito per la sua pittoresca grafica in stile cyberpunk: ogni locazione dell'avventura è stata disegnata con i 256 colori della VGA, e quasi in tutte le schermate c'era almeno un'animazione. Inoltre *Rise of the Dragon* è stato il primo gioco della Dynamix a utilizzare l'interfaccia di controllo interamente gestita dal mouse. Anche se è un'avventura sotto tutti gli aspetti, non dovrete digitare nessun comando come prendi, esamina, vai, ecc, perché controllerete la dura vita del vostro investigatore alla Harrison Ford, interamente via mouse. La versione per Amiga è molto simile a quella originale, ma per poter vedere le animazioni e alcuni particolari dovrete essere tra i pochi fortunati ad avere 2 mega di espansione, altrimenti dovrete accontentarvi di una versione con meno particolari. Il vero problema è dato dal numero dei dischi: 10 (dicasi 10!). Certo alla Dynamix hanno fatto il possibile e non dovrete sostituirli troppo spesso, ma tenendo presente che ogni volta che entrate in una nuova locazione il drive inizia a girare, se non avete almeno il secondo drive, dovrete costringere il fratellino a sostituire i dischi! Se siete muniti di hard disk lo finirete in due giorni, altrimenti in una settimana.

RUGBY-THE WORLD CUP

Domark, Amiga, L. 29.900

L'Australia s'è aggiudicata la Coppa del Mondo di rugby, ma con il gioco della Domark chiunque potrà cambiare il risultato finale a vantaggio della squadra che ha più a cuore, sia essa l'Italia o le Samoa Occidentali.

C'era molta attesa per questo gioco che era stato definito il *Kick Off* del rugby, ma vi posso dire fin da subito che la delusione è quasi palpabile una volta che si comincia a giocare.

La grafica e la presentazione generale sono buone e ricreano lo spirito di questo sport appieno. La nota dolente, ma faremmo meglio a definirla una sinfonia, è legata alla giocabilità. Le azioni alla mano che sono il succo del rugby, e che per gli appassionati di questo sport sono meglio di un dribbling di Maradona, sono difficilmente realizzabili, e una volta presa la palla diventa molto facile segnare una meta senza che gli avversari vi contrastino. Per non parlare delle mischie, che il più delle volte si risolvono con placcaggi immediati in mezzo al gruppo.

Si credeva che un gioco come il Rugby meritasse una simulazione per computer che gli rendesse merito, e sinceramente in molti erano conviti che *Rugby The World Cup* sarebbe riuscito nell'intento. Purtroppo non è così, perciò se volete vedere del buon Rugby continuate a sintonizzarvi su Tele+2.

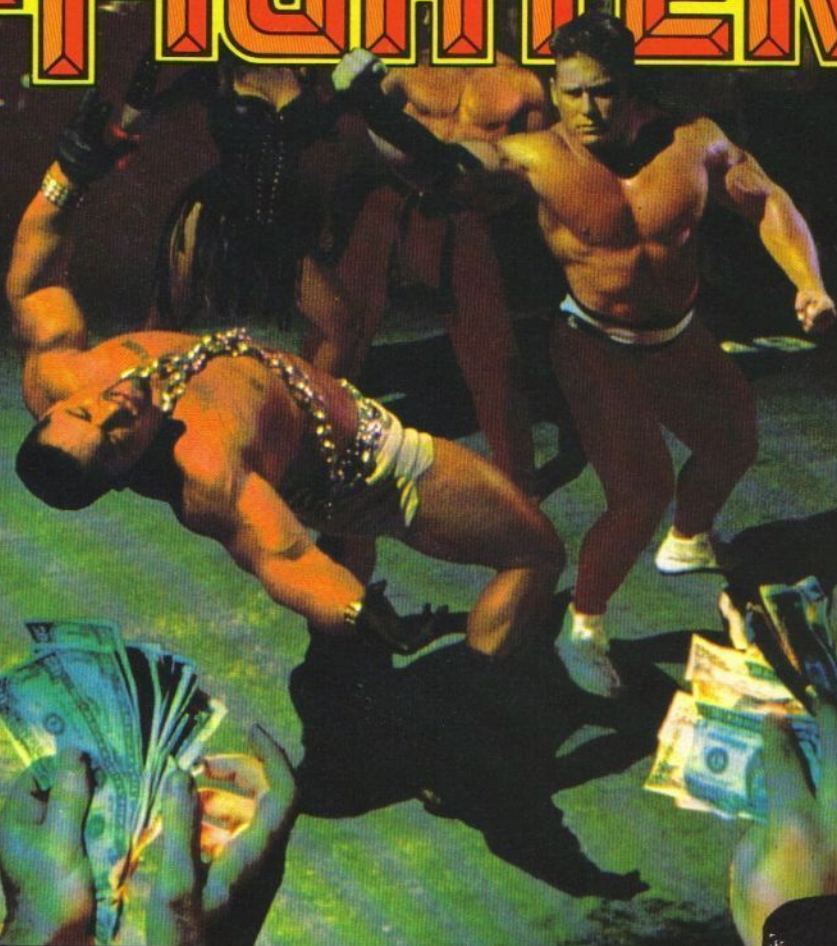
SHADOW SORCERER

SSI, Amiga, L. 59.900

Il nuovo gioco della SSI/TSR parte con due encomiabili intenti: coprire quella parte della Guerra della Lancia non narrata dai libri (da Pax Tarkas alle Miniere di Thorbadin) e introdurre un nuovo sistema di gioco che possa sostituire o porsi in alternativa all'ormai antiquato "Pool".

Liberati i prigionieri dalla fortezza/prigione del malvagio Verminaard, gli Eroi della Lancia devono attraversare centinaia di miglia di territorio desolato se desiderano portare in salvo i profughi nell'accogliente regno dei nani. I personaggi protagonisti sono gli stessi del libro (come già accadeva in *Heroes* e *Dragons of Flame*). La vista è in 3D isometrico alla *Cadaver*, ma ben quattro sono i personaggi che appaiono sullo schermo all'inizio della partita. Questa vista è utile soprattutto durante i combattimenti, mentre il progresso strategico della compagnia può essere meglio seguito su una mappa a esagoni. Due sono i difetti del programma: un sistema di gioco ostico e poco funzionale (che non regge il confronto con lo stesso *Cadaver* o con l'imminente *Shadowlands*) e una trama confusa spesso carente di quegli elementi che rendono un GdR avvincente (obiettivi a breve termine, misteri e problemi logistici da risolvere). Un'occasione mancata sotto molti punti di vista.

http://speccy.altervista.org/

IL N. 1 DEI SUCCESSI COIN-OP ARCADE
PIT-FIGHTER™
SCREENSHOTS AMIGA
Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con
The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a
qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe tailandese - e fai uso di
qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio
o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro...
potresti non uscire vivo perfino dalla folla!
Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali
scene di combattimento.
Una sfida brutale e appassionante!
C64
AMIGA
PC
LEADER
DISTRIBUZIONE
DOMARK
TENGEN
© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation.
Programmed by Teque London.
Artwork and Packaging © Domark Group Ltd,
Published by Domark Software.. Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR

SPACE QUEST I

Sierra, PC, L. 89.900

Dopo gli annunci e le anticipazioni di K (vedi N. 9), ecco che finalmente è arrivato in Italia il primo prodotto della cosiddetta *"Collector's Edition"* realizzato dalla Sierra.

Si tratta di *SPACE QUEST I : The Sarien Encounter*, che non perdendo nulla della vena umoristica originale, è riuscito con grafica e suono aggiornati a diventare di nuovo un'ottima scelta d'acquisto per gli amanti degli adventure.

Ecco quindi i fondali disegnati a mano e poi digitalizzati in VGA a 256 colori, varie scene di animazione e una colonna sonora che utilizza le schede sonore più diffuse

Roger Wilco, dopo l'abbordaggio della propria nave spaziale da parte dei cattivissimi Sarien, deve riuscire a fuggire, rendendogli poi pan per focaccia liberando il pianeta Xenon dalla schiavitù che gli alieni vorrebbero imporglii. La storia è simile a quella della versione originale, ma vi sono diverse varianti: alcuni enigmi sono nuovi di zecca, altri invece sono stati diabolicamente modificati, per cui anche chi ha già giocato a *SQ I*, potrà riaccostarsi a questo vecchio classico revisionato e tirato a lucido con la prospettiva di divertirsi ancora. La grafica è perfetta, al livello di *SQ IV* per intenderci, mentre la colonna sonora (usando la Sound Blaster) è di primissimo ordine. Mi pare che basti e avanzi per farvene decidere l'acquisto! Un neo? Il prezzo!

STARFLIGHT 2

Electronic Arts, Amiga, L. 59.900

Sono trascorsi "anta" anni dalla disperata corsa contro il tempo narrata in *Starflight*. Nuovi regioni della galassia si aprono davanti agli occhi stupiti degli esploratori umani e dei loro alleati. I vecchi nemici sono ancora in giro, come gli odiosi Spemin, mentre nuove razze si affacciano sulla scena. Improvvisamente proprio i guerrafondai Spemin entrano misteriosamente in possesso di nuove e micidiali armi, e iniziano una campagna di conquista sistematica. Il segreto del loro potere sembra essere custodito nel cuore dell'immensa nebulosa che con la sua minacciosa presenza domina la maggior parte di quel lontano settore galattico.

Starflight 2 riprende il sistema di gioco del primo titolo aggiungendovi una componente commerciale prima sconosciuta. La vista è dall'alto e il movimento dell'astronave sulla mappa galattica ricorda un'*Ultima* dello spazio. L'equipaggio del vostro vascello è formato da sei persone di razza e caratteristiche differenti. La nave spaziale può essere migliorata e potenziata acquistando nuovi componenti con il denaro ottenuto commerciando, e occorrerà ogni briciolo di fortuna per risolvere l'enigma e fermare la minaccia dei malvagi Spemin. *Starflight 2* non è graficamente eccelso, e ha una struttura di gioco molto semplice. Ma la trama avvincente e l'ottima caratterizzazione delle razze aliene e dell'universo in generale garantiscono giorni e giorni di divertimento puro. Se vi piace *Star Trek*, vi piacerà *SF2*.

TERMINATOR II

Ocean, Amiga, L. 29.900

Ritenuto, a ragione, tra i film più costosi della storia del cinema *Terminator II* ha riscosso, all'estero, un grandissimo successo, grazie sopratutto alla massiccia presenza di Swarzy e agli impressionanti effetti speciali.

Purtroppo lo stesso discorso non può essere fatto per il videogioco che nonostante tutta la campagna pubblicitaria e il tempo speso per realizzarlo, si rivela essere un prodotto decisamente scadente. Il gioco è suddiviso in sezioni, dove il giocatore, nei panni del T800, deve difendere John Connor, futuro leader della lotta contro le macchine, dal T1000 che vuole ucciderlo. Il gioco è diviso in otto livelli e ognuno di essi ha una diversa struttura di gioco, infatti nel primo bisogna combattere contro il T1000 in una sorta di picchiaduro, nel secondo scappare con una motocicletta in una sezione con vista dall'alto, ecc,

T2 presenta una grafica ottimamente definita e un sonoro "decente", inoltre ci sono delle ottime sequenze animate all'inizio di ogni livello che indicano quello che bisogna fare. Purtroppo però manca la giocabilità, infatti l'eccessiva difficoltà di alcune sezioni rende il gioco decisamente frustrante e noioso. Concludendo possiamo dire che *T2* si rivela essere l'ennesima licenza sprecata, per un gioco che non divertirà neanche i maniaci di questo genere. Se avessero acquistato la licenza del gioco per farne un film, sarebbe stato un fiasco totale.

TIME HORN

Lindasoft, Amiga, L. NC

Recuperare il corno del tempo e salvare il regno dalle forze oscure che lo dominano. Questo, in poche parole, è lo scopo principale del nuovo gioco firmato LindaSoft.

Time Horn è un GdR che vi trasporta nei panni del cavaliere Mordred, nel tentativo di salvare il suo regno. Per farlo dovrà prima recuperare cinque chiavi, le quali sono custodite nelle cinque fortezze di Soldoro. Non appena le avrà collezionate potrà dirigersi al tempio di Soldoro, e tentare di recuperare il sacro corno.

Al principio non è però possibile affrontare direttamente queste missioni, infatti occorre incrementare la propria forza ed esperienza, ma sopratutto assoldare dei compagni che possano aiutare il giocatore nell'impresa. Si comincia l'avventura da soli, affrontando delle missioni all'inizio poco pericolose, in modo da guadagnare del denaro che permetterà al giocatore di comprare nuove armi e reclutare nuovi avventurieri. La visuale è dall'alto, ma con una certa angolatura che la rende simil-3D, e una finestra statistica sulla destra mostra i vari punteggi di esperienza, punti ferita e tutte quelle informazioni necessarie in un GdR che si rispetti. *Time Horn* insomma, può essere considerato un gioco ben pensato e ben realizzato, tenendo conto soprattutto che è stato realizzato con Amos.

835 AMIGA
G 6 | QI 8 | A 5 | FK 7

http://speccy.altervista.org/

ITALIAN NIGHT

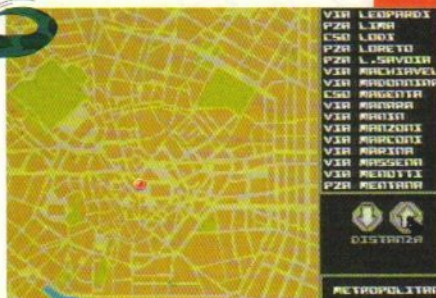
Simulmondo Amiga L. 59000

Voi non ci crederete, ma nel 1999 la nostra cara e vecchia Milano sarà una delle più moderne ed enormi metropoli del pianeta. Dovrete ambientarvi in questa megalopoli per prender parte a questo gioco targato Simulmondo, non che sia il massimo della vita,beninteso, ma tentar di giocar non nuoce.

In questa nuova avventura, impersonate un ex pilota di PMM (degli elicotteri che pattugliano giorno e notte la città) che,dopo aver subito un incidente ed essere sopravvivuto tramite la chirurgia cibernetica si è dato alla difficile carriera di agente investigativo. Durante il gioco potrete spostarvi per le vie attraverso una scomoda piantina generale della città cliccando su di un elenco di vie.

Potrete parlare con numerosi personaggi via icone che permettono inoltre di interagire con molti oggetti nelle schermate statiche (belline), le quali rappresentano le varie locazioni in cui vi verrete a trovare. Dare un giudizio su *Italian Night* non è cosa facile. Da una parte troviamo una ambientazione non comune con buona cura per i particolari e alcune schermate carine. Dall'altra un gioco lento, con continui accessi al disco e di non facile padroneggiamento. Il tempo di caricamento poi, è insopportabile, e l'intro non è sicuramente il massimo della vita.

Sicuramente può appassionare alcuni dei più accaniti fan di questo genere di giochi, ma gli estimatori di titoli che richiedono un alto tasso di riflessi o azione rimarranno un po' delusi.

750 AMIGA
G 7 · QI 7 · A 6 · FK 3

BIG BUSINESS

Magicbytes, Amiga, L. NC

Big Business ci proietta in una simulazione semi-realistica del mondo degli affari. Siete in competizione con altri due avversari (che possono essere altri due giocatori, oppure venire gestiti dal computer). Scopo del gioco è di realizzare con la vostra azienda i maggiori profitti, commercializzando tutti lo stesso prodotto scelto nel menu iniziale. Partite con un capitale di 24 milioni di dollari da gestire con i vostri 5 capi di divisione (direttore amministrativo, direttore acquisti, direttore della produzione, direttore per la ricerca e lo sviluppo, direttore marketing e vendite). In ogni turno, che corrisponde a un trimestre, dovrete decidere se aprire nuovi impianti di produzione delle materie prime, richiedere eventuali finanziamenti alle banche, costruire nuove fabbriche, quantificare i budget per la ricerca, lo sviluppo e la pubblicità e stabilire a quale prezzo vendere il prodotto. Naturalmente c'è anche la puntata in Borsa, dove alla fine di ogni turno verrà trattata la compravendita delle materie prime. Né potevano mancare nello spietato mondo degli affari le opzioni per danneggiare gli avversari.

In sostanza è un gioco piacevole, ma una volta compreso il rapporto tra investimenti e prezzo di vendita, tende a diventare un po' monotono se giocato in "solitario". La musica cambia quando i tre concorrenti sono tutti "umani".

SUPER SPACE INVADERS

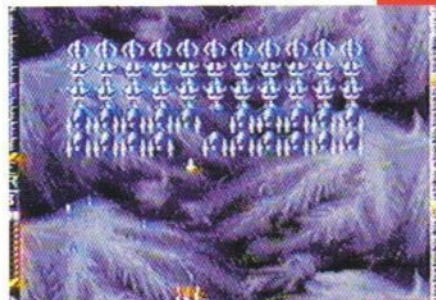
Domark, Amiga L. NC

Effettivamente, in questo titolo non c'è nulla di Super! Sembra il primo gioco di Johnny Stecchino fatto con l'AMOS.

In fin dei conti la Domark ha preso il vecchio spara e fuggi ne ha ridisegnato la grafica, ha aggiunto qualche effetto speciale, alcuni power up per fare felici più i ragazzi che si ricordano *Space Harrier* piuttosto che *Space Invaders*, ha mantenuto gli stessi effetti sonori per far spuntare una lacrimuccia da sotto gli occhiali dei papà, bruciando completamente la semplicità e l'immediatezza dell'originale.

Nel gioco ci troviamo di fronte alieni che attaccano in cerchio, altri che scendono in stile *Galaxian*, altri che si ingrossano quando vengono colpiti, altri che (yawn), scusate, e così via.

L'unico punto divertente è lo schermo del ratto delle mucche. Gli alieni scendono dal cielo e rapiscono le mucche. Se li colpite le mucche verranno lasciate ricadere sulla terra e una vocina vi ricompenserà con un grazioso, quanto patetico, "Thank You!". Che carino!

Con la grafica stantia, la lentezza di scorrimento e la giocabilità estremamente depressiva, in pochi avrebbero pensato di lanciare un gioco del genere sul mercato di questi tempi, la Domark l'ha fatto. Che vergogna!

STRIKE FLEET

Electronic Arts, Amiga Pc L. NC

Quali pensieri hanno attraversato la mente dei comandanti dei vascelli britannici quando sono salpati per le Falklands? Che sensazioni provavano quando il radar segnalava una raffica di missili in arrivo contro le loro navi? Ecco, queste sono le emozioni che ci regala *Strike Fleet*. Sul ponte di comando della nave ci sono, a portata di "dito" (controllato con il mouse), tutti i comandi. L'uso di questi è abbastanza intuitivo e il manuale, tutto in inglese, guida l'aspirante ammiraglio passo dopo passo attraverso il primo scenario rendendo così più semplice l'apprendimento. Prima di cominciare è bene conoscere l'uso e la gittata delle armi a disposizione per evitare di finire davanti alla corte marziale.

Ci sono ben 14 scenari che vanno dalla guerra delle Falklands alla più recente operazione "Tempesta del Deserto" fino a un'improbabile, Terza Guerra Mondiale. Queste azioni possono essere giocate tutte singolarmente, oppure si possono giocare le ultime sette come una campagna. Ma in *Strike Fleet* diventare Ammiraglio non è molto facile, soprattutto quando si deve scortare un convoglio di navi armate con pochissime armi e piene di truppe sotto una pioggia di devastanti missili. Sicuramente si tratta di una bella e avvincente simulazione, che si trasforma in frenetica azione quando bisogna lanciare in pochi secondi una batteria di contromissili per evitare di esplorare di persona i fondali marini.

840 AMIGA-PC
G 7 · QI 7 · A 8 · FK 9

Softéria

Vendita per corrispondenza di Software Games per C64 - Amiga PC e compatibili - Atari ST - Spectrum - e consoles.

Per ulteriori chiarimenti telefonate al: 0922 880040

Per Pc e compatibili 3" e 5"

A801	688 Attack Sub	69.900
A802	Battle Chess	59.900
S055	Battleescapes	49.000
A807	Chuck Yeager	59.900
S053	Corporation	49.000
S054	Gettysburgh	49.000
A803	Grandslam	24.000
C176	Earl Weaver Baseball II	89.900
A805	Empire	24.000
CT09	ESS European Station Sim Meg	99.000
CE53	Mac Arthur WAR(solo5")	99.000
CI09	Merchant Colony	59.900
A804	Neuromancer	69.900
A806	Phm Pegasus	49.900
A808	Starfleet	59.900
A810	Top gun	24.000
A809	World turn golf	49.900

Per C64 Cassetta

L809	Alteread Best	9.900
S057	Battlefield	8.900
L480	Batman the movie	9.900
L311	Bubble Bobble	9.900
S060	Cavemania	8.900
L356	F. of the Year 2	9.900
S061	Hobgobin	8.900
L512	Indy e last crus.	9.900
L092	Kick Off	9.900
S058	League Challeng	8.900
L239	Outrun	9.900
L662	Tarzan Goes Ape	9.900
L518	Turrican	9.900

Per C64 disco

S043	Last Battle	25.900
S025	Manchester UnitedEurope	25.900
C009	The Cycles	29.900
C031	Stratego .	29.900

Per amiga

C019	Ancient Games	19.900
S001	Asterix	15.900
A906	Baseball	19.900
A905	Basketball	19.900
C017	Breach 2 enhanc.	49.900
A910	Ferrari F1	49.000
A907	Football	19.900
C020	Fort Apache	49.900
S091	Full Contact	19.900
A909	Golf	19.900
C120	Hard Nova	59.900
S004	Jungle Book	15.900
S008	May day Squad	15.900
A908	Music Studio	19.900
S075	P.P. Hammer	49.000
S009	Paris dakar 90	15.900
A901	Populos	49.000
A902	Promise Land	24.000
A903	Shangai	39.900
C018	Soccer Match	19.900
A904	Super Huey	19.900
A911	Sword of Twlight	39.000
S093	Thunderhawk	59.000

Nome e cognome

Indirizzo

CAP Città e Provincia

☐ Barrare la casella per la richiesta del catalogo ed allegare 750 lire in francobolli quale contributo alle spese di spedizione.

Firma

(di un genitore se minorenne)

Codice	Sup.	Titolo	Quantità	Prezzo	Importo

Alla colonna Sup. Specificare il tipo di supporto magnetico: C = Cassetta - 3 = Disco da 3"½ - 5 = Disco da 5"¼.
Nessun minimo d'ordine. Pagamento contrassegno.
Tutti i prezzi sono IVA compresa.

Spese di spedizione 10.000

Totale

Compilare il coupon o una sua fotocopia e spedirlo a: Softéria - corso Della Repubblica, 173 - 92029 RAVANUSA (AG)

Totocalcio - Totip - Enalotto

"SISTHEMA (...) è ben realizzato, dispone di diverse funzionalità ed offre una bella interfaccia utente" - *EnigmA*, Febbraio '91.

"SISTHEMA è un programma completissimo e molto curato a cui è difficile avanzare critiche" - *K*, Ottobre '91.

"(SISTHEMA) Raccomandato vivamente: tra i migliori programmi della sua categoria!" - *Commodore Gazette*, Luglio '91.

"A questo programma non sono proprio riuscito a trovargli un difetto! (...) Dal punto di vista tecnico nei condizionamenti non manca nulla e nulla è lasciato al caso" - *Amiga Magazine*, Gennaio '91.

Screen dalla versione Amiga

Questi giudizi ci hanno lusingato e ringraziamo chi li ha formulati, ma non siamo ancora soddisfatti e per questo abbiamo creato **SISTHEMA 2**: elaborazioni fino a 15.000 colonne al secondo, velocità di riduzione raddoppiata, 50 colonne filtro in quadri AND e OR, riduzione n-1 e n-2, accorpamento ed una nuova e ancora più semplice interfaccia utente.

C'è naturalmente anche **SISTHEMA 2 PLUS**, per te che hai l'esigenza di stampare direttamente su schedina!

Da oggi è disponibile inoltre la **versione Ms-Dos di SISTHEMA**, il programma che stabilisce il nuovo standard di semplicità d'uso per gli elaboratori di sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto.

Provali oggi stesso: **chiama lo 011/700358** oppure corri dal più vicino rivenditore!

Versione Amiga 1MB:

SISTHEMA 2	L. 89.000
SISTHEMA 2 PLUS	L. 159.000

Versione Ms-Dos:

SISTHEMA	L. 99.000
SISTHEMA PLUS	L. 169.000

Prezzi IVA INCLUSA

Progetto
SOFTWARE

Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO) - Tel. 011/700358 - Fax. 011/7708159

http://speccy.altervista.org/

RACCOLTE

Matteo Bittanti e Fabio Massa hanno scelto alcune delle raccolte più interessanti. Sembra incredibile ma se siete alla ricerca di qualche gioco che vi manca o che è uscito di produzione (es Rvf) è il momento di sfruttare l'occasione

CAPCOM COLLECTION

US GOLD

☆ *Dynasty Wars, Led Storm, Forgotten Worlds, Strider, Strider II, Ghouls'n'Ghost, Last Duel, U.N.Squadron*

(Amiga, C64 cassetta e disco)

In una sola compilation, alcune tra le peggiori conversioni della storia, presentate come al solito dalla U.S. GOLD. Il solo titolo decente è *Led Storm*, corsa futuristica a scorrimento verticale, anche se è da sottolineare che la versione C64 è migliore sotto tutti punti di vista della scattosissima versione Amiga. A distanza di poco tempo, gli allora non-si-sa-perché osannati *Strider* e *Forgotten Worlds* rivelano il peso degli anni. Il titolo più scarso? Duro a dirsi... Probabilmente la U.S. Gold aveva intenzione di dare una ripulita ai magazzini, sbarazzandosi di tutte le copie invendute in un colpo solo. Ma la quantità è inversamente proporzionale alla qualità, soprattutto in questo caso: è frustrante avere otto giochi che non raggiungono la sufficienza. Non mostrate questa compilation a nessun possessore di Megadrive: potrebbe pensare che l'Amiga è un computer penoso. Stateci alla larga: potrebbe rovinarvi il Natale.

Last Duel

CHALLENGERS

UBI SOFT

☆☆☆☆ *Fighter Bomber, Kick Off, Super Ski, Pro Tennis Tour, Stunt Car Racer*

(Amiga, C64 cassetta)

Dalla pompatissima software house francese arriva una mega compilation che non dovrebbe mancare a nessun possessore di C64 o Amiga. Quando trovate raccolti la migliore simulazione di calcio di tutti i tempi, *Kick Off* (attenzione: solo la versione Amiga può definirsi tale), di tennis (*Pro Tennis Tour*) e di corsa (*Stunt Car Racer*), beh, lasciarseli scappare è da pollastri. A condire il tutto c'è una buona simulazione di sci e un ottimo simulatore di volo, *Fighter Bomber*, che interpreta la parte dell'infiltrato, visto che con lo sport ha ben poco a che fare. Probabilmente la vostra softeca annovera già almeno uno di questi titoli, ma l'assenza di uno solo ne legittima l'acquisto.

Stunt Car Racer

GRANDSTAND

DOMARK

☆☆ *Continental Circus, Gazza's Super Soccer, Pro Tennis Tour, World Class Leaderboard*

(Versione Amiga)

Ennesima raccolta di titoli sportivi... *Continental Circus* è la conversione di un coin-op mediocre. Trattasi della classica simulazione di F1, l'unica novità consiste nel fatto che siete costretti a fermarvi ai box in caso di incidente, onde evitare di saltare in aria. Un po' pochino, non vi pare? Le cose peggiorano ulteriormente con *Gazza's Super Soccer*, candidato al trofeo "SIMULAZIONE CALCISTICA PEGGIORE DI TUTTI I TEMPI" (lotta testa a testa con *World Cup Carnival*, ma potrebbe farcela). *Pro Tennis Tour* della Ubi Soft è un'ottima simulazione di tennis, che trovate anche in *Challenger*, se è per questo. *W.C. Leaderboard* non è un simulatore di gabinetti ma, nonostante gli anni, rimane una delle versioni di golf più riuscite. Si può dare di più, Domark...

World Class Leader Board

CHART ATTACK

GREMLIN

☆☆☆☆ *Ghouls'n'Ghosts James Pond, Lotus Esprit Turbo Challenge, Venus the Fly Trap*

(Versione Amiga)

Lotus Esprit Turbo Challenge è un capolavoro, e batte anche *Lotus II*, mentre *Venus* è un buon platform-game che sfrutta le potenzialita grafiche dell'Amiga: è uno dei pochi giochi in HAM. Vale la pena farci un paio di partite solo per puro diletto estetico. *James Pond* della Millennium è un giochillo molto carino che ricorda molto il tipico stile da console console (non a caso è stato convertito anche per Megadrive dalla Electronic Arts). La mosca bianca è *Ghouls'n'Ghost*, già lapidato nel commento a Capcom Collection. Non male, però si poteva fare di più per rendere mitica questa raccolta.

James Pond

POWER UP

OCEAN

☆☆☆☆ *Altered Beast, Chase HQ, Rainbow Islands, Turrican, X-Out*

(Versione Amiga)

Finalmente dei gran bei titoli! Ringraziamo la tedesca Rainbow Arts per *Turrican* e *X-Out*, due spara-e-fuggi eccezionali. Entrambi hanno raccolto consensi dalle critiche di tutto il mondo. Le versioni Amiga sono semplicemente spettacolari,c'è da ricordare che *Turrican* anche sul l'8-bit di casa Commodore resta uno dei titoli più apprezzati. A questi si aggiunge *Rainbow Islands*, riuscitissimo seguito di *Bubble Bobble*. Se amate i giochi a piattaforme con schermo a scomparsa, *Rainbow Islands* è il gioco che fa per voi, in attesa di *Parasol Stars*, ovvero *Bubble Bobble III*. *Chase HQ* e *Altered Beast* hanno la funzione di abbassare la valutazione generale. Il primo è la conversione di un gioco di corsa che ha fatto furore nelle sale giochi. Purtroppo è semplicemente brutto, nonostante i discutibili elogi della critica inglese. *Altered Beast* è invece un picchiaduro alquanto lento e banalotto, convertito del resto in modo mediocre su tutti i sistemi, compreso Megadrive.

In ogni caso, Power Up resta una delle migliori compilation sul mercato, perdincipuffo.

Altered Beast

MONSTER PACK

PSYGNOSIS

☆☆ *Shadow of the Beast, Infestation, Nitro*

(Versione Amiga)

Compilation "monsterosa": il vanto di ogni possessore di Amiga, *Shadow of the Beast* presentato finalmente a un prezzo più abbordabile insieme a *Infestation*, gioco in 3D tra i meno riusciti della software house inglese e *Nitro*, una clone di *Supercars*, spettacolare nella forma (la presentazione, nel classico standard Psygnosis, è eccellente), ma non così convincente in quanto a giocabilità. A conti fatti è evidente che "l'unico" fattore che potrebbe invogliarvi a comprare Monster Pack, è *Shadow of the Beast*. Vi basta?

Shadow of the Beast

RACCOLTE

SEGA MASTERMIX
U.S. GOLD

Crackdown, Dynamite Dux, Super Wonder Boy, Thunder Blade, Turbo Outrun

(Versione Amiga)

Ahi, ahi, torna la U.S. Gold... Vediamo di salvare il salvabile:se la compilation fosse dedicata al C64 non sarebbe poi tanto male. *Super Wonder Boy* e *Thunder Blade* sono due conversioni piuttosto riuscite, anche se il titolo migliore rimane il datatissimo ma mitico *Spy Hunter*. *Crack Down* e *Turbo Out Run* sono due pessime conversioni di un clone di *Gauntlet* e del seguito di *Out Run* rispettivamente. Ma trattandosi delle versioni Amiga le cose sono assai peggiori: pollice verso per tutti i titoli, si salva solo *Dynamite Dux* della Activision, un semi-picchiaduro a scorrimento orizzontale che ricorda molto da vicino i cartoni animati della Warner Bros.

Turbo Outrun

PREMIER COLLECTION
SYSTEM 3

Flimbo's Quest, Internation Karate Plus, The Last Ninja, Tusker

(Versione Amiga)

Cara vecchia System 3: quanto ti ho voluto bene... hai rappresentato per i possessori di C64 quello che oggi è la Psygnosis per gli Amighisti. Ogni titolo un capolavoro, ogni attesa per un altro *Ninja* semplicemente spasmodica... lo sforzo di riunire fra i più grandi titoli mai apparsi sul C64 insieme non può che essere apprezzato. In versione C64 non ci sarebbe un solo titolo mediocre. A parte forse lo spara-e-fuggi *Dominator*, ma per Amiga il discorso cambia piacevole, però...

Last Ninja

THE RAINBOW COLLECTION
OCEAN

Bubble Bobble, Rainbow Islands, The New Zealand Story

(Versione Amiga)

Una delle migliori compilation sul mercato. I tre giochi a piattaforme più "carini" della storia riuniti in una raccolta imperdibile. *Bubble Bobble* ha segnato un'epoca e trascende qualsiasi barriera temporale: è lo stato dell'arte dei platform. Il seguito, *Rainbow Islands* mantiene intatta la giocabilità, anche se è meno vario e fantasioso del precedente. Grafica e sonoro sono comunque perfetti, e rendono *Rainbow Islands* una delle conversioni più riuscite su un home computer. *The New Zealand Story* è un altro platform tipicamente giapponese, con miliardi di bonus, passaggi segreti e idee geniali. Nei panni di un "kiwi", un uccellino giallo simbolo ufficiale della Nuova Zelanda, vi ritroverete scaraventati in un mondo pieno di insidie e trabocchetti. Tre giochi, non facili, che non dovrebbero mancare a nessuno (beh, se proprio odiate i platform, allora...)

Rainbow Island

SUPER SIM PACK
U.S. GOLD

Airbone Ranger, Crazy Cars II, International 3D Tennis, Italy 1990

(Versione Amiga)

Ok, mettiamola così: non sono allergico alla U.S. Gold, ma adesso stiamo esagerando... Andiamo subito al punto: a parte *International 3D Tennis*, simulazione "a poligoni" del noto sport convincente e sollazzante, il resto è un'accozzaglia di titoli banali se non disastrosi, come nel caso di *Crazy Cars II* della Titus, quasi peggiore del precedente (e sì che ce ne vuole...). *Italy 1990* è una simulazione di calcio uscita in tutta fretta durante gli sfortunati mondiali italiani. Ogni confronto con *Kick Off* è semplicemente inutile. *Airbone Ranger* è un titolo della Microprose accolto freddamente ai tempi e ormai anacronistico. Se non fosse per il rispetto che nutro per questa software house, lo definirei patetico. Ce la farà la U.S. GOLD a raggiungere la sufficienza? Provaci ancora, Sam.

International 3D Tennis

VIRTUAL WORLDS
DOMARK

Castle Master, Castle Master II, Driller, Total Eclipse

(Versione Amiga)

Quattro titoli che hanno sfruttato le tecniche di programmazione dette "Freescape", rivoluzionando il concetto di giochi a 3D. Accolti in modo trionfale dalla critica, vengono riproposti ora in una sola raccolta, indispensabile per i fan di questo genere di giochi. Piramidi misteriose, castelli infestati, pianeti lontani: il "Freescape" non conosce confini spaziali né temporali.

Castle Master

FALCON COLLECTION
SPECTRUM HOLOBYTE

Falcon, Falcon Mission Disk 1 and 2

(Versione Amiga)

Nel panorama sconfinato dei simulatori di volo, il programma della Spectrum Holobyte si distingue per fluidità e particolare attenzione ai minimi dettagli. Comprando i programma singolarmente spendereste piu' di 150 mila lire, ed ora avete l'opportunità di portarvi a casa questa triade per meno della metà... Un affarone, non vi pare? Se amate i simulatori di volo fate spazio tra i regali sotto l'albero...

Falcon

http://speccy.altervista.org/

RACCOLTE

THE MAGNETIC SCROLL COLLECTION
MAGNETIC SCROLL

☆☆☆☆ *Fish!, Corruption, The Guild of Thieves*

(Versione Amiga)
Pochi ma buoni. Non c'è un altro modo per giudicare i giochi contenuti in questa raccolta, giochi che ancora adesso varrebbero tutti e tre il loro prezzo intero. E invece sono tutti riuniti in un'unica confezione a un prezzo abbordabile da chiunque. Moralismi a parte, questa è una delle più belle compilation che mi sia capitato di avere tra le mani, e anche se i giochi risultano piuttosto vecchiotti, solo per i titoli qui presenti l'acquisto diventa un vero affare. Magnetizzante.

Fish

FAST LANE
UBISOFT

☆☆☆☆ *Hard Drivin', Stunt Car Racer, Highway Patrol, Vette, Ferrari Formula One*

Vette

(Versione PC)
Perché non vivere un'esperienza ad alta velocità con l'ausilio dei videogiochi, magari non limitandosi a correre per le strade ma sfidando dei veri campioni di Formula 1, oppure scatenando tutte le abilità di un vero pilota in un circuito per stunt-car. Ma, ahimè, non esiste un videogioco che comprenda tutte queste possibilità, inoltre i videogiochi costano e non è certo nelle possibilità di una persona normale potersi permettere molti titoli al mese. La soluzione sarebbe... una compilation!!! Ed è proprio di una compilation di questo tipo che voglio parlare. I titoli inclusi (tranne *Hard Drivin'*) non necessitano di un computer eccessivamente veloce (un 8086 a 8 Mhz è sufficiente), e garantiranno divertimento per parecchio tempo. *Fast Lane* è una raccolta decisamente azzeccata, e considerando i titoli in essa contenuta, vale il suo prezzo.

VIRTUAL REALITY VOL. 2
ELITE

 Virus, WeirDreams, Resolution 101, Thunderstrike, Sentinel

(Versione Amiga)
Altri 5 titoli per il secondo volume di questa compilation che di virtuale ha solo il nome. Da *Weirdreams*, che non vi farà dormire, a *Virus*, programmato dagli stessi autori del mitico *Elite*. Ma non bisogna dimenticarsi di *Thunderstrike*, dove bisogna pilotare un'astronave, oppure *Resolution 101*, il gioco preferito dai DJ di Radio Milano International. E infine *The Sentinel* che non ha bisogno di presentazione. Ottimo!

Sentinel

HANNA BARBERA CARTOON COLLECTION
HIGH TECH

☆ *Hong Kong Phooney, Rulf & Reddy, Top Cat, Yogi's Great Escape*

(Versione Amiga)
Forse oggi non sono più molto di moda, e a ragione viste certi stupendi cartoni giapponesi, ma solo alcuni anni fa personaggi come Yogi e Top Cat facevano furore. Non si può certo dire lo stesso per i loro alter ego su computer. Al di là della cattiva giocabilitàche accomuna tutti i titoli di questo "pacco" (nel vero senso della parola) di Natale, lo spirito dei cartoni animati è completamente travisato e di conseguenza non appassionerebbero nemmeno il più sfegatato degli estimatori della coppia Hanna e Barbera. Se avete un fratello più piccolo che impazzisce per i "Cavalieri dello Zodiaco", regalategli questa compilation mostrandogli gli idoli della vostra gioventù, vi prenderà in giro per il resto dei vostri giorni. Obrobrioso.

Eh. eh. eh. eh. eh...Ciao Bubu!

JAMES BOND COLLECTION
DOMARK

☆☆ *Licence to Kill, Live and Let Die, The Spy who Loved Me*

(Versione Amiga)
"Il mio nome è Bond, James Bond", al ché, utilizzando una frase tanto cara agli amici di "Cuore", la platea dovrebbe rispondere con un azzeccato "e chi se ne frega!", ma trattandosi della versione computerizzata della famosa spia al servizio della Regina vediamo più da vicino di cosa si tratta.
Tre titoli che, almeno in passato, legano la loro forza alla licenza del film a cui si riferiscono. L'azione è garantita, ma sicuramente non è abbastanza per rendere questa raccolta un acquisto essenziale. Non saprei dire quale tra i tre è il gioco migliore, non è facile. Se non avete nessuno di questi titoli nella vostra softeca non preoccupatevene, non ci perdete molto. Forse potrebbe essere interessante giocarci sino al lancio del prossimo film dell'agente segreto creato da Ian Flemming (perché ne faranno ancora? Nooo!) ma il divertimento sarebbe decisamente limitato.
Tutti gli stili di gioco sono presenti nei tre titoli, fatta eccezione per i rompicapo e la strategia. Se non vi erano piaciuti i film quando a suo tempo erano usciti su grande schermo, allora non vale nemmeno la pena che li proviate, se invece siete rimasti entusiasti dalle peripezie di 007 delle tre pellicole in oggetto, fatevi vedere da uno psichiatra.

Licence to Kill

DOUBLE DOUBLE BILL
CINEMAWARE

☆☆☆☆☆ *Lord Of the Rising Sun, TV Sports Basketball, TV Sport Football, Wings*

(Versione Amiga)

La Cinemaware è una delle software house che ha dedicato maggior impegno nella realizzazione di programmi per Amiga, e i risultati si sono visti. Usiamo il passato, purtroppo, perché, come saprete, la società americana non esiste più, ma l'etichetta è stata rilevata da diverse altre compagnie. Tornando alla raccolta, *Double Double Bill* rappresenta una compilation da non perdere: la serie *Tv Sports* è una delle più riuscite per ciò che riguarda i giochi sportivi. *Wings* è una simulazione di volo molto arcade e *Lord Of The Rising Sun* è un semi wargame-role playing-arcade. Tutto è ai massimi livelli: grafica spettacolare, sonoro cinematografico, presentazioni cenobitiche. Nessuna controindicazione: è un regalo di Natale ideale.

TV Sports: Football

MAGNUM
UBISOFT

☆☆☆☆ *After The War, Oriental Games, Pro tennis Tour, RVF Honda, Satan*

(Versione Amiga)

La società francese ha mixato una serie di grandi e piccoli giochi, ottenendo un risultato bizzarro, ma convincente. *After The War* è il gioco che Gandhi non avrebbe mai regalato a suo figlio tanta è la violenza digitale ad esso legata, *RVF Honda*, a mio immodesto parere, rimane tuttora la simulazione motociclistica più riuscita per Amiga, ed è la prima volta che viene inserita in una compilation, e già questo è un avvenimento. *Pro Tennis Tour* è il portabandiera della Ubi Soft, e insieme a *Ghouls'n'Ghosts* è il titolo più gettonato nelle raccolte. *Oriental Games* è il classico gioco ispirato alle arti marziali e *Satan* è una mezza bidonata... Nel complesso, comunque, è una collezione appettibile...

Pro Tennis Tour

VIRTUAL REALITY VOLUME ONE
ELITE

Carrier Command

☆☆☆☆ *Starglider II, Carrier Command, Midwinter, International Soccer Challenge, Stunt Car Racer*

(Versione Amiga)

C'è proprio di tutto in questa compilation che con una certa presunzione si definisce "realtà virtuale". *International Soccer Challenge*, seguito semi-ufficiale di *Microprose Soccer*, è una buona simulazione di calcio a tre dimensioni ma, nel suo genere, è molto meglio *I Play 3D Soccer* della Simulmondo. *Midwinter* è stato uno degli hit del 1990: megagioco post-nucleare targato Microprose. *Starglider II*, nonostante l'età, rappresenta a tutt'oggi una delle simulazioni spaziali più riuscite, mentre *Carrier Command* può essere definito come un capolavoro delle simulazioni strategiche. L'immancabile *Stunt Car Racer* completa la collezione, alleggerendola. Massiccio, Elite!

AIR COMBAT
UBI SOFT

☆☆☆☆ *SAles, Falcon,Gunship, Fighter Bomber*

(Versione Amiga)

Credo che diventare un pilota dell'aviazione militare possa indubbiamente essere uno dei sogni più diffusi fra tutti quelli che ognuno di noi custodisce all'interno del proverbiale cassetto. Valanghe di soldi (beh, non esageriamo, dopo tutto un pilota dell'aviazione militare risulta sempre come un dipendente dello stato...), moto da mozzare il fiato, ma sopratutto RAGAZZE, RAGAZZE e ancora RAGAZZE. Senza contare che se le cose dovessero andare davvero bene ci potrebbe scappare anche un'avventura alla Top Gun.

Gunship

Ma lasciando stare i sogni nel cassetto, nella raccolta che ci troviamo davanti ci sono dei giochi, o meglio dei simulatori, che hanno rivoluzionato il mondo dei videogiochi. E tutto questo in una scatola sola... Beh, non sarà il massimo della vita però è una bella raccolta.

AIR/SEA SUPREMACY
UBI SOFT

☆☆☆☆☆ *GunShip, Silent Service, P47 Thunderbolt, Wings, Carrier Command*

(Versione Amiga)

Alcuni dei seguenti giochi sono storici, e pertanto da giudicare col dovuto rispetto. Infatti a parte qualche titolo che può essere considerato come un optional di serie, gli altri sono degli ottimi prodotti, sia a livello grafico che sonoro e, naturalmente, tecnico. In essi potete trovare tanta azione unita a una buone dose di avventura, praticamente tutto il necessario per garantire diverse ore di puro divertimento.

Questa raccolta racchiude una parte di storia dei videogiochi. Dal mitico *Gunship* che, seppur datato, riesce ancora ad appassionare e a divertire, a *P47 Thunderbolt* che pur non essendo particolarmente bello può essere considerato un'ottima conversione. Ma sopratutto non bisogna dimenticarsi di *Wings*, quel capolavoro grafico e sonoro ad opera della Cinemaware.

In definitiva questa è una compilation da non farsi sfuggire.

Wings

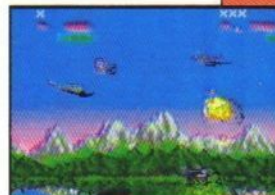
SIX APPEAL

☆☆ *Pick'n'Pile, P47 Thunderbolt, Puffy's Saga, Rick Dangerous, Satan, Twin World*

(Versione Amiga)

P47 Thunderbolt

A parte il titolo che rappresenta un ottimo tentativo di comicita dmenziale (perché chi l'ha inventato può essere solo demente), non tutti i titoli presenti in *Six Appeal* sono poi da buttar via. *Rick Dangerous*, pur soffrendo i primi sintomi d'invecchiamento, rimane sempre un ottimo gioco a piattaforme, ma il problema sorge con gli altri titoli della raccolta che non riescono a tenere il passo. Per i nostalgici o per chi non ha mai giocato a *Rick D.* la compilation è consigliata, ma cosa ve ne farete degli altri cinque dischetti?

http://speccy.altervista.org/

3D FOREVER!

Questa volta l'instancabile inviato di K ci relaziona sulle ultime novità SEGA in fatto di coin-op, comprendenti il nuovo sistema "olografico" per la generazione di immagini 3D ed il nuovo cabinet "ultrascuotente" che dà un nuovo significato al concetto di "realismo"

Ormai, con l'andare degli anni, ciascuna ditta produttrice di coin-op si è guadagnata una diversa reputazione a seconda del proprio stile di produzione dei giochi. L'Atari produce giochi classici con delle puntate occasionali in aree che mai ci si aspetterebbe da una ditta così seria. La Irem realizza sparatutto impeccabili dal punto di vista grafico, mentre la Toaplan vi getta tra miliardi di sprite e vi dice semplicemente di distruggerli. E la Sega, la Grande Madre del divertimento elettronico? Penso che l'industria del gioco guardi a lei soprattutto per le innovazioni tecniche. Nella seconda metà degli anni '80, La Sega si dedicò a risolvere il problema legato alla gestione e manipolazione della grandezza degli sprite, producendo giochi del calibro di *Out Run*, *Afterburner*, *Thunderblade* e *Power Drift* e poi migliorandone la tecnica, con *Line of Fire* e ora *Rail Chase*, a un punto tale da ritenerlo impossibile solo un paio di anni fa. Non contenta di dominare questa area del mercato, la Sega sta continuamente sperimentando nuove soluzioni. In Giappone poi ha in programma di produrre dei centri dedicati alla simulazione in cui il video e i cabinet che danno l'illusione del movimento saranno strettamente collegati, dal momento che *R360* è già stato il logico compimento del lungo sforzo di sviluppo effettuato in quest'area.

Inoltre, nel giro dei soliti ben informati si sussurra che stia sperimentando anche alcune tecnologie proprie della Realtà Virtuale. È stata data poi una grande enfasi all'annuncio dato dai programmatori Sega di un nuovo sistema video basato nientepopodimeno che sulla tecnologia olografica, e cosa ancor più importante, il sistema verrà fornito ad un prezzo affrontabile dalla maggior parte dei gestori di sala-giochi. E dopo una breve attesa, ecco che *Time Traveller* è stato lanciato sul mercato. La cosa positiva è che il sistema funziona e che l'effetto grafico complessivo è molto bello, proiettando i disegni in maniera tale da fornire l'impressione di interagire con personaggi quasi reali. La cosa negativa (almeno secondo il mio punto di vista) è che gli ologrammi in questo gioco non c'entrano per niente. Infatti, la tecnologia utilizzata da questo sistema prende un'immagine da un normale monitor (in questo caso collegato ad un videodisco laser) e utilizza uno specchio parabolico per proiettarla su di una superficie piana, così che l'immagine pare librarsi a mezz'aria. Questo

Rail Chase – Lo schermo si aggiorna a folle velocità mentre il sangue raggiunge un tasso di adrenalina del 200 %!

Vendetta (Konami) Qui l'azione spacca-e-ammazza si sviluppa a tutto spiano!

Il cabinet di *Rail Chase* di sicuro non passerà inosservato in sala giochi: multicolore, a due posti e con un sedile "scuotente" che in confronto la Parigi-Dakar non è nulla! La Sega infatti avverte i giocatori che è sconsigliato giocare dopo aver appena mangiato....

Un effetto della nuova tecnica "olografica" della Sega, consiste nella difficoltà di fare delle foto anche solo decenti allo schermo. Ma l'effetto dal vivo è tale da mozzare il fiato. La macchina è stata presentata alla recente ENADA tenutasi a Roma.

Un'immagine tutta azione tratta da *Heroes*....

pessa.

Come in *Dragon's Lair* sono tratte da un videodisco laser, durante le quali sta a voi muovervi a destra o a sinistra, saltare, accucciarvi, oppure fare uso della vostra fedele sei colpi. Diversamente dal gioco di Don Bluth, tutte le sequenze sono state filmate utilizzando dei veri attori e dei buoni effetti speciali. Credetemi il gioco ha davvero una bella grafica.

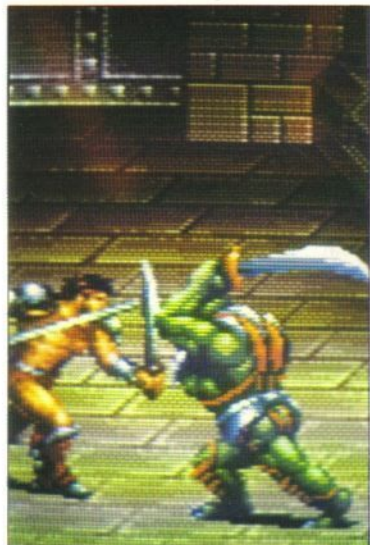
Questi sono alcuni tra i pezzi che compongono il sistema "olografico" Sega: un videolettore laser della Sony e un monitor TV a colori standard NTSC.

TROPPA GRAZIA....

I prodotti Sega tendono ad arrivare tutti in una volta: così, mentre *Time Traveller* veniva presentato in anteprima, ci è stato dato da smanettare un bel gruppo di nuovi coin-op, il migliore dei quali è senza dubbio *Rail Chase*.

I programmatori sono stati sicuramente influenzati dalla sequenza dell'inseguimento sui carrelli minerari di *Indiana Jones e il tempio Maledetto*, e ci vede, da soli o con un compagno, seduti su di un seggiolino in movimento a sventare insidie a non finire.

La storia è che, essendo penetrati nel quartier generale sulle Ande di una banda di narcotrafficanti, e avendo liberato gli ostaggi in loro mano e recuperato un tesoro Inca dal valore incalcolabile (penso sia sufficiente no?), ora dovete uscire a bordo di un carrello sfrecciando a folle velocità lungo tunnel sotterranei straripanti di nemici pronti a tutto pur di farvi a pezzettini. L'unico controllo a disposizione è un mirino, col quale si dovrà sparare a tutto ciò che si muove o che blocca il passaggio lungo le rotaie. Intanto il sedile su cui siete seduti, vibra, e salta come un matto, così che è come cercare di sparare in groppa a un mustang imbizzarrito! Questa sì che è una sfida!

Lo schermo, nonostante sia pieno di sprite fino all'inverosimile, è davvero veloce e realistico, con spacciatori, pipistrelli e aerei che vi assalgono da tutte le parti. Questo non è un gioco che metterà alla prova le vostre capacità intellettive, ma dannazione, quanta adrenalina in corpo!

Blade Master (Irem) .... Andiam, andiam, andiamo ad affettar...

strano sistema, unito a un effetto "Chroma-key" simile a quelli usati anche in televisione, fa sì che l'insieme risulti estremamente convincente. Vi sono ancora delle limitazioni sulla grandezza degli sprite (al massimo 8-10 cm.) e a meno che non si sia ben perpendicolari al centro del video, le immagini diventano pesantemente distorte. D'altronde non c'è dubbio che questo effetto grafico innovativo farà assiepare le persone attorno a voi mentre giocate.

Aggiungete poi alla novità in sé anche una decente idea di gioco, e otterrete un mix che dovrebbe dare risultati esplosivi. *Time Traveller* ha una struttura di gioco non dissimile a quella di *Dragon's Lair*, anche se più sofisticata. Il giocatore interpreta il ruolo di uno sceriffo del vecchio West, che deve viaggiare nel tempo dall'era preistorica fino al 26ffl secolo per riuscire a sconfiggere lo scienziato pazzo di turno e salvare l'immancabile bella principessa.

Per aumentare la varietà delle scene, secondo Vic Leslie, direttore generale della Sega in Europa, le 20 e più sequenze che compongono il gioco, sono tratte da un insieme di 60 sequenze differenti, così che due partite giocate di seguito difficilmente saranno le stesse. Senza alcun dubbio il gioco si gioca bene (scusate il bisticcio) e vi è pure un'opzione molto intelligente di "inversione temporale" che fa tornare indietro la scena se venite uccisi, così che potrete provare immediatamente ad andare avanti.

I dati sono registrati su disco in maniera tale da minimizzare i tempi di accesso ....quindi niente più attese interminabili tra una scena e l'altra. Fateci una partita se ne vedete uno, vi divertirete di sicuro... solo avrei preferito che non lo avessero chiamato "gioco ad ologrammi".

FROGGER

Di Peter Molyneux della Bullfrog

In che modo i programmatori di oggi riuscirebbero a dare nuovo smalto ai loro classici preferiti? K pone la fatidica domanda alla Bullfrog

Sembra quasi uno scherzo, non vero? Un FROGger realizzato dalla BullFROG... A dire il vero però, le avventure "stradali" della rana non sono state la prima scelta di Peter Molyneux, che all'idea di riesumare un "old classic", aveva scelto il celebre *Knight Lore* della Ultimate. Convinto in breve tempo che non si trattava di un'idea eccellente, passò una giornata in profonda contemplazione prima di realizzare: "Ci sono! Mi piacerebbe rielaborare quello del caterpillar... Come si chiama... *Centipede*!". E mentre spiegava perché il suo *Centipede* sarebbe stato vincente, arrivò la folgorazione definitiva; sarebbe stato il mitico *Frogger* l'oggetto del nuovo teorico trattamento. Detto, fatto.

Considerando la similitudine fra il nome del gioco e quello della software house, la scelta sembra quasi obbligata, ma c'è dell'altro, considerando quello che potremmo definire un antefatto premonitore; la *Bullfrog*, neanche troppo tempo fa, realizzò effettivamente la propria versione del classico coin-op, che però non vide mai la luce: "Mentre ultimavamo *PowerMonger*, eravamo preoccupati dall'eventualità che il giocatore potesse annoiarsi troppo attendendo il caricamento del gioco", spiega Peter, "e dunque abbiamo progettato *Bullfrogger*, che era praticamente una versione leggermente semplificata del programma originale, e che si poteva giocare durante l'attesa. L'avevamo finito, testato ed era pronto ad uscire."

Fu a quel punto che la Bullfrog si rese conto che se avesse commercializzato una cosa del genere, anche se all'interno di un altro gioco, i tipi della Sega non avrebbero esitato a farsi vivi, usando parole come "copyright", "avvocato" e "vent'anni di duro lavoro", il che portò inevitabilmente alla decisione di accantonare il progetto. Progetto che oggi vive una nuova giovinezza - almeno a livello ipotetico - grazie al New Originals Treatment di Peter Molyneux.

"Credo che una delle ragioni per cui ho scelto *Frogger* sia perché si tratta di un classico estremamente popolare che non è stato mai aggiornato", illustra Peter, "Voglio dire, *Asteroids* è diventato *Blasteroids*, da *Breakout* è stato tratto il concetto che è alla base di *Arkanoid*, ma nessuno ha pensato mai di fare qualcosa del genere per *Frogger*. Ed è un peccato, perché *Frogger* è stato uno dei primi videogiochi ad avere un personaggio carino, cosa che ultimamente è molto di moda. Inoltre, un altro aspetto che mi piace del gioco, è il suo tema legato a situazioni non troppo astratte; mentre altri giochi sono pieni di mostri e mutanti spaziali, qui c'è semplicemente un ranocchio che cerca di attraversare una strada e un fiume."

Peter ritiene che *Frogger* abbia parecchi margini di miglioramento, soprattutto utilizzando tecnologie sofisticate e filosofie di gioco moderne: "Sotto un profilo strettamente tecnico si può agire su parecchi aspetti; ovviamente la grafica farebbe la parte del leone, e con il giusto utilizzo dei colori e dell'animazione sarebbe possibile rendere una sensazione di "umido" e "scivoloso"; l'ideale per un videogame del genere..."

Secondo Pete, l'applicazione più utile di una nuova grafica sarebbe quella mirata a migliorare l'aspetto del personaggio principale e dargli più carattere di quanto ne avesse la massa gelatinosa verde originale. "Nei migliori arcade è importante stabilire un legame fra il giocatore e il personaggio che controlla. Se qualcuno passa più di dieci minuti davanti ad un videogioco, deve avere a cuore il proprio personaggio. Con questo

Ecco come apparirebbe *Frogger 1992* di Peter Molyneux, nell'interpretazione grafica di Paul Mc Laughlin della Bullfrog. Notate come Mr Frog , nella nuova incarnazione a 32 colori, sia un personaggio molto più carino dell'originale, un punto importantissimo nella filosofia di Peter. La famigerata strada invece pericolosa come sempre, anzi di più - occhio all'uomo del tombino!

IL LIVELLO PIU' LUNGO

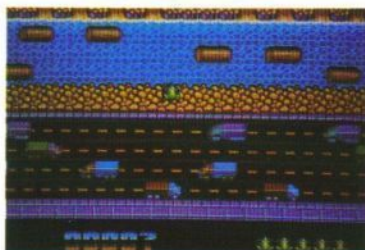
Dunque, quanto sarebbero lunghi i livelli? "Oh, ce ne sarebbe soltanto uno... di lunghezza infinita", dice Peter. COSA? "Il problema con i giochi è che hanno una fine ben definita, e una volta che li hai completati, difficilmente ti viene voglia di giocarci ancora. Quindi in questo gioco non esisterebbe una fine, e l'obiettivo sarebbe soltanto quello di andare il più lontano possibile. Ogni tre schermi ci sarebbero dei "continue point" che permetterebbero di ricominciare da quel punto se si viene uccisi."

"Funzionerebbero come le piccole buche in cui si deve indirizzare la rana in cima allo schermo del Frogger normale. Ci sarebbero, mettiamo, cinque tunnel, ma solo alcuni di essi avrebbero dei continue point e per aiutare il giocatore si potrebbero inserire nei tunnel giusti un paio di occhi che lampeggiano per un attimo. Se si salta nel tunnel giusto, si ottiene una password."

"Questa password conterrebbe l'informazione che il programma utilizza per settare un livello, in quanto l'intero terreno di gioco non sarebbe tenuto in memoria, bensì generato. Dunque, ogni volta che si inizia un nuovo gioco, si otterrebbe sempre un campo di gioco differente; però se si inserisce la password di cui sopra, il programma interpreta l'informazione e ricrea lo scenario relativo, permettendo di continuare esattamente da quel punto. Con password di 10 lettere si possono facilmente generare circa 196,000 livelli."

CAMERIERE, C'E' UNA MOSCA NEL MIO GIOCO!

Parecchie mosche, per la verità, come puntualizza Peter. "Mentre Frogger procede, comincia ad avere voglia delle mosche che ogni tanto svolazzano per lo schermo. Se una di esse si avvicina troppo, la rana automaticamente tira fuori la lingua e le inghiotte. Ma più mosche mangia, più diventa grassa e pesante, quindi quando salta su un oggetto galleggiante inizia ad affondare e deve saltare via velocemente. L'effetto non durerebbe a lungo, e dopo un po' Frogger tornerebbe alle dimensioni normali usando una... flatulenza. Questo le darebbe anche velocità extra, dato che la flatulenza agisce come propellente." Ehm...

Altra azione dalla *Bullfrog*, questa volta con lo stesso Froggy in grave pericolo. Questa foto sovra esposta, dà un'idea del traffico lungo la strada. Dimostra anche quale sarà il destino di Froggy. Aaaiiieeeee!

Il favoleggiato Bullfrogger, studiato originalmente come un passatempo durante il caricamento di *PowerMonger*, oggi fa la polvere negli uffici della Bullfrog. Un vero peccato, perché è estremamente giocabile.

Bizzarrie acquatiche in un'altra rielaborazione dal moderno *Frogger* di Molyneux. Anche qui parecchie novità, come l'amichevole rana sul motoscafo che offre un comodo rimorchio verso i tunnel. Da non perdere, visto che in queste acque i coccodrilli abbondano..

LOVE STORY

"Sarebbe grande se si potesse distrarre Frogger con qualcosa, come ad esempio una Miss Frogger che compare di tanto in tanto. Funzionerebbe come un "magnete d'amore" che attira Frogger verso di lei, tentazione da vincere a tutti i costi, perché la "lady" sarebbe circondata da oggetti pericolosissimi..."

non voglio dire che qualcuno pensa coscientemente a quanto sono carini Mario o Sonic, ma un riflesso subliminale, ed fondamentale."

Come si creano dunque personaggi simpatici? "La qualità più importante è la risposta ai comandi e l'interazione con l'ambiente di gioco", precisa Peter, "Questo determina un legame maggiore con il giocatore; ad esempio, *Sonic* lo illustra molto bene - se i comandi vengono lasciati per qualche secondo lui inizia a battere il piede e a guardare verso lo schermo, e se si trova su una piattaforma si mette in bilico su un piede e si sporge... Sono piccole cose, che però contribuiscono all'apprezzamento di un gioco."

"Per *Frogger*, un trattamento di questo tipo può funzionare particolarmente bene. Facendo girare il gioco a 1/50 di secondo, si riuscirebbero a produrre ottime animazioni per quanto concerne la sequenza del salto della rana. Se salta su un tronco, farla sgambettare velocemente mentre il tronco rotola sotto le sue zampe, se salta su un coccodrillo, farle spalancare gli occhi dalla paura, se un camion le passa troppo vicino inserire un gesto di "Woooah!"... Il tutto strettamente connesso con adeguati effetti sonori. Ricordate: non è la grandezza dello sprite di un personaggio che determina il suo "carattere", ma la sua tecnica di animazione, e questo ce lo insegna la gente del team che ha programmato *Popolous II*".

Giustissimo, no? Fin qui per le modifiche non sembrano radicali; i cambiamenti riguardano il design vero e proprio del gioco: "Il gioco non si svolgerebbe su un unico schermo statico, ma su un campo di gioco dinamico a scrolling verticale; questo contribuirebbe a tenere viva l'attenzione del giocatore e lo svolgimento dell'azione risulterebbe così meno frammentato. Manterrei il gioco vario aggiungendo nuovi terreni da attraversare, come ad esempio un giardino con cani, gatti, uccelli e piante pericolose da evitare, nonché un'area sotterraneo/fogna con coccodrilli ancora più grossi."

"Uno dei vantaggi di questo nuovo formato di scrolling sarebbe quello di dare ai nemici movimenti più complessi e dettagliati invece di farli muovere semplicemente in linea retta: si muoverebbero in sequenze predeterminate in modo che con un po' di pratica il giocatore imparerebbe il modo di evitarli. Movimenti casuali sarebbero poco indicati, altrimenti sarebbe più una questione di fortuna che di abilità."

"Occasionali variazioni sono essenziali, come nei giochi di Mario, perché la gente si stanca di fare le stesse cose per tutta la durata del gioco; Frogger potrebbe entrare in un laghetto, e invece di saltare potrebbe nuotare, e combattere contro la mancanza d'aria. In questa sezione i nemici arriverebbero dal fondo dello schermo invece che dai lati, e la rana dovrebbe collezionare bolle d'ossigeno per mantenere la propria vitalità."

Peter è più che cosciente dei pericoli che si affrontano nell'aggiornare vecchi classici: "È importante non distruggere lo spirito della versione originale. Il segreto sta nel migliorare il gioco mantenendo intatte le qualità che ne hanno fatto un hit, quindi l'idea basilare rimarrebbe la stessa, cioè quella di far attraversare lo schermo alla rana, evitando pericoli di vario tipo. C'è un'altra cosa di *Frogger* che apprezzo; un arcade game "passivo". Non si uccide nessuno e non si vanno a cercare guai; bisogna soltanto evitare degli oggetti."

http://speccy.altervista.org/

K box

PROLOGO

"Non è necessario sperare per intraprendere, né riuscire per perseverare"

(Guglielmo d'Orange)

Benvenuti alla seconda Posta targata MBF. Yo're ready for this? direbbero gli Too Unlimited o Unlimited Two, ma io sono sicuro che la vostra risposta sarebbe certamente affermativa. Lo standard è leggermente migliorato rispetto a quello del mese scorso ma ancora non ci siamo. Man, state leggendo Kappa, non il Corriere dei Piccoli, e vogliamo lettere da Kappa! Dopo uno studio approfondito e facilitato dall'ausilio di sofisticatissimi strumenti quali pallottolieri rumeni (i migliori), mi sono reso conto che le lettere che riceviamo possono essere divise nelle seguenti categorie:

1) Coloro che hanno qualcosa da dire a proposito di *KO* (44.6%)

2) Possessori di Amiga delusi (11.5%)

3) Nostalgici con problemi esistenziali (5.4%)

4) Possessori di Amiga entusiasti (11.5%)

5) Nonne che ci hanno confuso con un numero speciale di MANI DI FATA, e ci chiedono delucidazioni su un ricamo a punto-croce. (27%)

E questo sarebbe il massimo che riuscite a dare? Ma stiamo scherzando? Dove sono la grinta, la fantasia, l'ironia, indispensabili per sconfiggere lo squallore quotidiano e il freddo invernale come la fame per mangiare?

Innanzitutto toglietevi dalla testa quello stereotipo sbagliatissimo che Kappa è una rivista troppo seria: scrivete lettere spiritose e simpatiche e sarò il primo a pubblicarle: a tutti piace leggere con il sorriso. Un momento, un momento, ho detto "lettere spiritose" non demenziali fino all'eccesso, per quello ci pensa GAME POWER. Il mondo è grigio, il mondo è blu, eccovi la Posta.

SVOLGIMENTO LO DEVO DIRE

Amica redazione di Kappa,

sono un ragazzo che lavora in un "famoso" (scusate la presunzione) soft center dell'Emilia Romagna da circa un anno e mezzo, naturalmente appassionato di videogiochi. Sono disperato (si fa per dire) poiché devo continuamente mentire ai clienti dando giudizi positivi su ogni tipo di giochi e, ultimamente i giochi "spazzatura" stanno affollando i miei scaffali. Perché le software house non si impegnano di più sfruttando a pieno le capacità delle varie macchine? È scandaloso vedere che alcuni giochi siano migliori in versione C64 piuttosto che per Amiga, e il sottoscritto si è rotto le (biiiip!) di dover parlare bene delle loro immani schifezze (commettendo a volte paurose gaffes, ad esempio "Ecco *Champion of The Ray*, è un bel gioco diver...", risposta "Ma come, se ho letto la recensione su K che lo ha stroncato?!?"). Tutto questo sarebbe anche perdonabile se i prezzi di suddetti giochi fossero accettabili, invece raggiungono prezzi sempre più alti, spingendo la gente verso la pirateria. Vi invidio, a volte, se penso che il vostro giudizio consiste nel poter attribuire giudizi imparziali a questi giochi senza il cruccio di rischiare di non vendere e dire a queste software house come stanno le cose (voglio sperare, infatti, che le voci giuntemi su presunte "bustarelle" per alzare i vostri voti ad alcuni giochi siano false, anche se rileggendo alcuni giudizi su prodotti Simulmondo mi hanno dato a pensare), confido comunque sulla vostra serietà. Riuscirete a stilare una soluzione di *Heart of China*? È vero che uscirà *King Quest V* in italiano? Posso rassicurare i possessori del Lynx che usciranno nuovi giochi? Ora che mi sono confessato, posso andare. Amen. Grazie per lo sfogo di cui sopra e scusate se vi sono sembrato troppo drastico.

ROB

Chi l'avrebbe mai detto? Anche i bistrattati negozianti hanno una coscienza. Certo, quando si tratta di vendere la propria merce non c'è rimorso che tenga, pena il fallimento. Spacciare però porcate galattiche per capolavori imperdibili, è eticamente un po' meno corretto, anche perché spesso ciò irrita l'acquirente e lo spinge a non tornare nel negozio una seconda volta. In ogni caso mi sembra troppo facile attribuire la colpa alle software house, tacciandole di realizzare giochi "spazzatura". Certo, spesso avviene che attese conversioni si rivelino penose e ingiocabili, ma il software di qualità non è affatto in via di estinzione. In ogni caso, caro Rob, tieni conto che gli acquirenti non sono tutti ingenui, e se leggono Kappa sanno distinguere una ciofecata da un capolavoro, come hai sperimentato in prima persona. Andiamo con le risposte: la soluzione ce la siamo fatta spedire direttamente dalla Cina e la troverai nel supplemento di questo numero. Per KQV la notizia è vera, così come quella per Lynx. Circa venti nuovi titoli saranno disponibili in Italia entro i primi mesi del '92. Per quanto riguarda le bustarelle, forse hai ragione perché è da parecchio tempo che non vediamo più il direttore e continuiamo a ricevere cartoline dai Caraibi.

KICK OFF 2: IL DIBATTITO

Sembra incredibile, ma le lettere che mensilmente riceviamo contenenti riferimenti al leggendario gioco della Anco costituiscono quasi la metà del totale, per ciò ho dovuto cedere a queste polemiche nazional-popolari propinandovi un dibattito. Le risposte alle polemiche precedenti, scatenate dal fantomatico Marco Campogno non si sono fatte attendere. Mi affido alla vostra maturità e alla vostra serietà, affinché possiate dialogare in modo serio e costruttivo... Se ci va bene potrebbe pure scapparci la rissa. Insultare il "miglior gioco di calcio mai realizzato su home computer" è considerato un'eresia e leggendo le lettere successive vi renderete conto che l'Inquisizione non è scomparsa. Uno per volta, perdincipuffo!

"Vorrei replicare alle critiche che Marco Campogno ha esposto a *KO2* su Kappa numero 32. Cominciamo dal portiere: non mi sembra affatto che si muova parallelamente alla palla (forse i tuoi occhi sono perpendicolari fra loro?), né tantomeno che cammini sulla rete o sui cartelloni pubblicitari, anche perché non l'ho mai visto uscire dal campo. Non è vero inoltre che pari qualunque tiro sulla sua traiettoria perché a volte la palla gli passa tra le mani o in mezzo alle gambe (qualsiasi riferimento...), anche su tiri ravvicinati, né mi pare che sia tanto masochista da respingere sui piedi degli attaccanti (a parte che se ci fosse Ruben Sosa non ci sarebbero problemi per il portiere) i tiri destinati fuori (a parte qualcuno che forse finirebbe sul palo). Marco continua poi affermando che i giocatori non si reggono in piedi, ma forse non ha ancora capito che perdono un pò di energia a causa dei ripetuti falli che subiscono, inoltre i giocatori espulsi nel secondo tempo sono sempre rimasti negli spogliatoi a meditare sulle loro malefatte o ad inveire contro l'arbitro, ma non sono mai tornati in campo, neanche per commentare gli attributi corneschi dell'arbitro. A questo punto avrei un paio di consigli per Marco:

1) comprati un bel paio di occhiali o pulisci bene i tuoi se già li possiedi

2) se i giocatori sono veramente spompati come dici, impara a fare meno falli

http://speccy.altervista.org/

AMIGA VS GAMEBOY: CHI VINCERÀ?

Gentile redazione di K,
Vi scrivo in primo luogo per farvi i complimenti per la rivista, che, a parte qualche errore di stampa (del tutto comprensibile), giudico impeccabile.

Inoltre vi scrivo per esporvi la mia opinione riguardo al Gameboy. Dico subito che, secondo me, comprare il Gameboy è come buttare 170.000 lire dalla finestra. Faccio questa affermazione guardando le prestazioni che tale console può offrire, ovvero: uno schermo di gioco microscopico, grafica monocromatica orribile e sonoro orripilante (forse l'unica cosa che si salva è la giocabilità). Vi chiedo di non darmi una risposta del tipo "...per quel che può dare è il massimo", perché da Voi non l'accetterei. Mi sembra molto bene comprare un computer tipo Amiga (che io possiedo), un ST, un PC, o al limite, una console (Megadrive) che, devo (purtroppo) ammettere, hanno raggiunto un buon livello di prestazioni. Penso che tutti sarebbero gratificati da una buona grafica con colori vivi e brillanti, un adeguato sonoro, e uno schermo di gioco GRANDE, che non dalle scadenti prestazioni del Gameboy. Inoltre anche sul termine "portatile" c'è molto da ridire: come può una persona che cammina per strada giocare con il Gameboy, rischiando di andare addosso o peggio, farsi investire perché è passato con il rosso? Oltre a questo una persona che esce di casa, esce con un intento ben preciso: fare questo, andare lì, comprare quell'altro e non può distrarsi con il Gameboy. Questo, sperando di essere stato chiaro e sintetico, è il mio parere. Vi ringrazio dell'attenzione, e vi chiedo un po' di spazio nella K-Box.

STL (MI)

Ti risponderei che per quello che può dare, il Gameboy è il massimo, ma ripensandoci, l'argomento va trattato in profondità, l'importante è trattenere il fiato e soffiare fuori le bollicine lentamente. L'Amiga è un computer, il Gameboy una console. Come tale l'Amiga è stata creata per restare ferma, oserei dire ancorata, in un posto fisso, mentre l'epiteto costante del Gameboy lo definisce una console "portatile", il che presuppone l'idea del movimento, del dinamismo. Capisci, a tutti piacerebbe andare in giro con uno schermo bello largo, una grafica a 4096 colori, restare a casa da scuola il sabato, ma non si può avere tutto dalla vita, anche perché recarsi a scuola con un Amiga non è così facile. Innanzitutto bisognerebbe portare il monitor con una mano, la tastiera con l'altra, e collegare il tutto con un generatore del peso di una quarantina di chili contenuto nello zaino che avete sulle spalle. Rimane il problema dei joystick. I casi sono due: o ne avete uno classico con le ventose, e qui il problema non si pone, in quanto vi basta fissarlo sul petto (se siete villosi, consigliamo una depilazione mensile) e azionare la manopola con la bocca, oppure, nel caso ne abbiate un modello Speedking *o* Navigator, *la manovra è più ardua, ma non impossibile: tenetelo stretto con i denti e muovete lo stick col naso, dopo averlo infilato in una narice (sinistra nel caso siate mancini). Potrete respirare tranquillamente con l'altra. Il problema del mouse è presto risolto: potreste utilizzare il ditone del piede per premere i due pulsanti e per farlo rollare avete solo l'imbarazzo della scelta: pavimento, marciapiedi ecc. Hai ragione a sottolineare la pericolosità del Gameboy: pare che sia una delle cause principali delle "stragi del sabato sera" ed è stato vietato in Svezia, Norvegia e Finlandia. Ci fa piacere che i nostri lettori si facciano fardello di problemi etici e morali così gravi. Ti prego di comunicarci la data esatta in cui comprerai il Gameboy così ci metteremo sotto la tua finestra.*

3) Compra l'originale, perché è evidente che possiedi una copia "pirata".

CARLO, Ladispoli

"Marco, rispetto le tue idee, ma non perché tu dici delle cose più giuste, ma perché ho capito che queste sono solo delle valutazioni soggettive che si basano sul tuo modo di interpretare un gioco: se tu affermi che *I Play 3d Soccer* è mille volte meglio di *KO2*, è perché questo gioco si avvicina di più al tuo modo di interpretare il calcio".

(DANIELE, Caltagirone)

"*I Play 3D Soccer* mille volte meglio di *KO2*? Ma ti senti bene? Fammi il piacere! Ci metti un quarto d'ora per arrivare davanti al portiere, e sembra che la palla ti sia incollata al piede. Per fare un passaggio hai bisogno di un mese di pratica, e i tiri ad effetto? Lasciamo perdere che è meglio".

(GIANLUCA VIRGA, Roma)

"Perché tutte queste stupide polemiche? Ok, *KO* è un buon gioco, ma questo fanatismo è infantile. Comunque aspettiamo *KO3* o *Return to Europe* prima di aggiungere altro, non vi pare?"

(LUCA BIGLIARDI da Genova)

"*KO2 - Return to Europe*- è stato peggiorato anziché migliorato. Perché cambiare la posizione in campo degli omini a seconda delle tattiche? E cos'è quella buffonata di fare cadere gli omini se cambiano direzione troppo velocemente? In più non si possono fare nemmeno quindici metri che si viene stesi a terra!"

(Emanuele, Genova)

"Quel sol che pria d'amor mi scaldò 'l petto, di bella verità m'avea scoverto, provando e riprovando, il dolce aspetto".

(Dante Alighieri, Pd III vv. 1-3)

"Ormai è risaputo che generalmente tutti le simulazioni calcistiche, specialmente quelle del dio Dino Dini, hanno qualche bug, qualche pattern identico nel segnare i gol, sia nei coin-op che in quelle da casa. I giocatori hanno bisogno di flebo? E sostituiscili, no p***a! Il difetto dei giocatori espulsi? Non è che per caso hai qualche copia pirata di troppo? Attenzione, devo dire ancora una cosa: la lettera di Marco Campogno è una copia spudorata della lettera apparsa su TGM giugno 1991, scritta da Luigi e Marcellone da Mesagne. Controllate, poi andiamo insieme a blastare quel b******o!"

(GIANFRANCO FRANCHI ZAK 3 da Roma)

ED ECCO LO SCANDALO!

"Carissima redazione, nel leggere la Posta del numero di ottobre, una lettera (CALCIOMANIA), mi ha lasciato davvero a bocca aperta. Ma andiamo con ordine.

Circa cinque mesi fa ho condotto uno studio su *KO2*, indicandone i difetti, i bug e i possibili miglioramenti. Ho spedito questa lettera, oltre che a voi, ad un'altra rivista del settore (TGM). Quest'ultima ha pubblicato una notevole sintesi della lettera (sintesi che mi è parsa veramente eccessiva, ma questa è un'altra storia). Ora a distanza di qualche mese rileggo la stessa sintesi sulla vostra rivista, e per di più firmata da un certo MARCO CAMPOGNO di Palermo. A questo non riesco a dare davvero una spiegazione logica (A dire il vero, una ci sarebbe, ma lascio a voi il compito di fare giustizia)"

(LUIGI da Mesagne - Br -)

La faccenda si infittisce, e mi ricorda il mitico "Caso Balda", di fronte al quale Ustica sarebbe un passatempo perfino per il commissario Basettoni.

Vediamo un po'... Innanzi tutto, la prima "effrazione" è stata commessa proprio dal soprastante Luigi: spedire la stessa lettera a più di una rivista è alquanto meschino e sconveniente. Ma se ha scritto effettivamente entrambe le lettere, si pone un secondo problema: "Chi è MARCO CAMPOGNO?". È forse un povero innocente, lapidato e insultato da tutta l'opinione pubblica come Sacco e Vanzetti? Oppure MARCO ha subdolamente copiato la lettera di Luigi, inviandocela? Regge poco... CAMPOGNO, confessa! La casa è circondata: esci con le mani in alto e non fare scherzi.

Dov'è la verità? Qualcuno ha visto o sentito qualcosa? Suvvia, l'omertà è ignoranza... Quale altro colpo di scena sconvolgerà la Posta? Lo saprete solo sul prossimo numero di Kappa.

MA LA FACCENDA SI COMPLICA...

Spett.le redazione di K,
chi vi scrive è il gruppo che ha materialmente realizzato *I Play: 3d Soccer*. Chiediamo ospitalità presso la Posta della vostra rivista per ringraziare personalmente il lettore Marco Campogno di Palermo, di cui, purtroppo non conosciamo l'indirizzo (e non siete i soli, ah, ah, Ndr). La sua missiva, pubblicata sul numero di Ottobre, che riconosce i nostri sforzi nel realizzare un prodotto tecnicamente innovativo ci ha fatto enormemente piacere. Pur riconoscendo a *KO2* il pregio di essere un gioco ben fatto e molto divertente, riteniamo, infatti, che i due programmi non possano essere assolutamente paragonati. *I Play 3d Soccer*, da un punto di vista grafico e di codice è e-

http://speccy.altervista.org/

normemente più complesso della parte arcade del suo concorrente inglese. Basti pensare che ogni giocatore del nostro programma, ha circa 1800 frames di animazione. Per quanto riguarda la parte manageriale che in *KO2* è decisamente più sviluppata, crediamo che con *I Play: Football Champ* siamo certi di aver realizzato un prodotto che soddisferà pienamente o quasi gli utenti più esigenti, completando la nostra linea *I Play* sul calcio. Di *I Play: Football Champ* sarà disponibile presto una data disk con il campionato italiano di serie A e B edizione 1991/92.
Detto questo, Vi salutiamo ringraziandoVi per l'attenzione e per lo spazio che avete voluto concederci.

MARIO BRUSCELLA (Programmazione)
RICCARDO CANGINI (art)
GAETANO DALBONI (design e test)
MASSIMO PERINI (audio)
ANDREA BRADAMANTI (test senior)

Sembra una situation comedy alla John Landis... Ormai non si sa più chi ringraziare, chi gettare dalla torre, chi commiserare... In ogni caso il destinatario dei ringraziamenti dello staff della Simulmondo sarà sicuramente felice: rendici partecipi e svela la tua reale identità!

PIRATI SFACCIATI

Salve,
mi manda Lubrano, chi K-sono io, certo Mr. Uncino, ovvero il pirata più sporco, più ludico, pardon, lurido, che si aggiri fra i chip and chop dell'Amiga e i suoi Amici. Sono d'accordo con voi quando esigete, cioé sperate, che le leggi sul software in Italia siano più rigide, così per noi pirati il tutto diventa più divertente, perché dovremo sfuggire alla stupida giustizia italiana. Ho saputo che in Usa c'è la sedia elettrica per chi copia un utility, l'amputazione di entrambi le mani, mentre l'amputazione del c***o per chi copia un sexy-game! Saluti a tutti, dimenticavo che K non l'acquisto originale, ma lo compro fotocopiato a 30 lire a pagina, cioé per circa tre mila lire. Con le due che mi avanzano mi compero un gioco pensando ai furbi che si comprano l'originale.
Assolutamente vostro,

MARIO NOIOSO Pozzuoli (NA)

Non fatemi arrestare: ho famiglia (quella di mio padre)
PS: Mi dispiace solo per i programmatori, sono solidale con il loro dolore, sarò uno di loro.
PPS:Non mettete uno stupido titolo se pubblicate queste s******e. Provate con qualcosa come "Chi vuol esser lieto sia... ...del doman non v'è certezza".

In effetti i versi di Lorenzo il Magnifico sono particolarmente pertinenti in questo contesto. Allora la giustizia italiana sarebbe stupida? Inefficace? Ridicola? Può darsi, ma allora come spiegate che negli ultimi mesi alcune tra le più inmportanti bande di pirati laziali siano state stroncate? Decine di negozi in tutta Italia costretti a pagare multe salatissime dopo l'intervento della finanza? Senza contare il colpo fatto dai carabinieri nei primi giorni di novembre: 200 mila dischetti sequestrati, più di 700 milioni di lire requisite, e i sigg. Gaetano Della Gatta (Napoli) e Vincenzo Coratella (Roma) dietro le sbarre. Si spiega solo col fatto che, finalmente, le acque cominciano a muoversi. Goditi il tuo Kappa fotocopiato finché puoi, potrebbe non esserci un domani per la tua categoria...

POSTA BREVIS

Tal "INC**********O FAN DI BRUCE WILLIS" ci ha spedito una rovente missiva lamentandosi della recensione del gioco *Hudson Hawk* nella quale accusa il recensore che si sarebbe lasciato andare a commenti, alquanto negativi, se non dissacratori e irriverenti, sul film di Lehmann, e ciò ha irritato profondamente il nostro lettore. Questi, entusiasta dell'ultima fatica del sue eroe, Willis, ci ha spedito anche la recensione di CIAK, nella quale il film viene giudicato come "bizzarro e divertente" e consacrato ai posteri con ben due pallini. Comunque, checché tu e Massimo Lastrucci, critico della rivista da te citata, ne diciate, concordo con l'opinione del recensore. Un film che cambia trama cinque o sei volte per tempo, scombinato, semi-demenziale, eccessivamente costoso per quello che offre, non può che deludere anche i fan più convinti. Non a caso il film è stato un flop un pò dappertutto. Era molto meglio Schegge di Follia (Heaters), sempre di Lehmann. Ma se a te piace così...

Miracoli della Posta di K: un certo UNO CHE SI È STUFATO SOLO DI GIOCARE ci scrive che è disperato perché non riesce a trovare qualcuno in grado di spiegargli l'Assembler. Come per magia spunta dal nulla il nobile (d'animo) ALESSANDRO CONSOLI di Roma che si propone di aiutare qualsiasi tapino in difficoltà con tal linguaggio. Ecco il suo numero di telefono: 06/2427301 (massima serietà, per favore). K sembra ormai un surrogato del "Gioco delle coppie"...

CRISTIAN GHEZZI (Lissone, Milano): è probabilmente uno dei tre possessori di Acorn Archimedes in Italia, e ci informa dell'uscita di *Lemmings, Chuck Rock* e *Manchester United Europe* per il suo sistema... Purtroppo, pur essendo un'ottima macchina, l'Archie non è così diffuso da meritare uno spazio su K. Le leggi del mercato sono crudeli, ma vanno rispettate.

Un certo TINTO BRASS DIGITALE (Co) chiede delucidazioni a proposito di *Femme Fatale* della Graphic Express per Amiga. È un "gioco" disgustoso, immorale e schifido, è pazzesco che simili programmi vengano messi in circolazione, fortunatamente è vietato ai minori di 18 anni. E poi è così difficile: non riesco a superare il quinto livello... Ehm, scherzi a parte, è il classico puzzle game che sfrutta l'aspetto "pornografico" per vendere di più... Segue alla lettera la tecnica di Panorama o di Sette. Ci saranno sì e no cinque o sei data disk dedicati... Sex sells, but who's buying?

IL PENSIERO DI NATALE

"Vi pare giusto che sia uscita una collezione comprendente *Falcon, Falcon Mission Disk 1 e 2* al prezzo di 69.000 lire, quando, io, comprando i tre giochi singolarmente, abbia speso ben 167.000 lire?"

LUKE ACE (To)

"It's a such good vibration" *Marky Marc and the Funky Bunch, a proposito del drive dell'Amiga*

SENSIBILIZZATEVI

"Sacrifico volentieri uno spazio epistolare per FALZARESI DENIS, di Cesenatico (FO), per un problema che perseguiterà la vostra coscienza anche il giorno di Natale.

"Ora viene il dramma. Quando tornai a casa dal negozio dove avevo visto quella macchina favolosa, cercai di convincere mio padre a comprarmi l'Amiga 500. Ma lui non ne volle sapere nulla e mi disse questo: "Non te la compro finché non vendi il Commodore 64"

Da allora sono in cerca di una persona che, con il suo sconfinato buon senso, riesca a comprarmi il mio computer. Per favore, vi scongiuro, se avete un pò di pietà per me, compratevi il mio C64, sono disperato, aiutatemi"

Come potreste rimanere insensibili a questo appello strappalacrime? Eccovi l'indirizzo: FALZARESI DENIS, via Ciro Menotti 21, 47042 Cesenatico (FO). Tel (0547) 84738.

MI FA MALE DI NATALE

Spett.le redazione di Kappa,
vi scrivo questa lettera per chiedervi un grandissimo favore. Cerco disperatamente due cose, il gioco *Maniac Mansion* (copiato, naturalmente) (naturalmente, Ndr) e la soluzione di JACK (sic) MC CRACKEN, se pretendete soldi vi dò il mio numero di telefono che è ***.*****, per ricambiarvi del piacere fi faccio (sic) Ndr) questo problema.
PS: Ahhhh! Mi dimenticavo, per piacere mi potete scrivere una lettera perché se me la scrivereste mi fareste vincere una scommessa con un mio amico.

TIZIANO RINDI (Pi)

EPILOGO

Non posso fare a meno di ringraziare tutti coloro che mi hanno scritto in occasione del mio ritorno dagli USA, sigh, certe cose mi commuovono. Diamoci un taglio, o le lacrime che mi stanno copiosamente scendendo dalle gote potrebbero mandare il tutto in corto e pregiudicare l'uscita della Posta. Vi anticipo che il mese prossimo troverete un secondo dibattito su Kick Off 2 - The Tournament, ma rinnovo l'invito a spaziare in ogni campo. C'è ancora qualcosa che devo dire, ma al momento non... Ah, sì, vacca polacca, è già NATALE! Auguroni, panettoni, regaloni, bontà e altruismo... (e qui ho toccato il fondo del patetismo in scatola, ma suvvia, a Natale siamo tutti felici e contenti, no?) Ci sentiamo a Gennaio.
Peace to the Brothers,

MBF

http://speccy.altervista.org/

ANNUNCI

VENDITA

VENDO o preferibilmente scambio software per Amiga. Rispondo a tutti.
Luigi Colosimo v.le De Filippis, 17/a - 88100 Catanzaro

Amiga. Metodo Lotto Pentagon ricava ogni mese 1 ambata + 4/9 ambi secchi solo su 2 ruote per 6 settimane. Gennaio '90 ad ottobre '91 vinte 19 ambate + 6 ambi secchi + 17 ambi su tutte. Costo programma L. 30,000 da inviare tramite vaglia.
Anton Giulio Matachioni via Terracina, 67 - 04017 S. Felice Circeo (Lt) tel. 0773/522039

VENDO A2000 con scheda Janus XT e due drive esterni (1 GMC + 1 Commodore). Vendo inoltre giochi (Powermonger, Pro Tennis Tour 2 ed altri) e programmi (Superbase personal e Kindwords) originali. Preferibilmente Milano e dintorni.
Guido tel. 02/58107822 ore serali

VENDO C64 + drive + registratore + 80 dischi + cassette con giochi + 2 joystick a L. 250.000.
Jean Claude Matteucci via M. Sabina, 17 - 00199 Roma tel. 06/8312023.

VENDO per passaggio superiore, C64 + registratore + drive 1541 + copritastiera + joystick professionale + copiatore di dischi + porta dischi/cassette + parecchi giochi su disco e su cassetta. L. 400.000
Massimo De Ferrari via G. Tonini, 41/2 - 16133 Genova tel. 010/392060.

VENDO Atari 1040 STF + cavo scart per collegamento a Tv color + monitor monocromatico SM124 + svariati programmi a L. 800.000.
Massimo tel. 0331/792850.

VENDO PC1 Olivetti Prodest, con 2 floppy disk drive, 640K memoria RAM, video alta definizione a color 1 anno di vita, ottimo stato, perfettamente funzionante, con manuali, garanzia, giochi e programmi. Tutto a L. 700.000. Regalo al primo che telefona il joystick konix.
Alessandro tel. 02/9515154 ore pomeridiane

Causa passaggio a 486 VENDO a L. 3,000,000 Pc MsDos compatibile 100% CPU 386 a 25 MHz con 2 MB ram, HD 42 MB (84 MB), doppio FD (5,25" 1,2 MB & 3,5 1,44 MB), scheda VGA 1024x768, tastiera estesa e mouse Logitech con software; tutto in condizioni perfette: qualsiasi prova. Solo se interessati.
Alessandro tel. 02/38102375 cena

VENDO/scambio software per Pc Ibm e compatibili. Alcuni dei miei titoli sono: Wing Commander 2, Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5, Wrath of Demon, Secret Weapons of the Luftwaffe, Last Battle.
Eddy Squizzato via Pelosa, 10 - 35010 Villa del Conte (Pd) tel. 049/5744441 dalle 20,45 alle 21,30

VENDO Cbm 128, drive 1541, Mps 1230 monitor 10845, libri, enciclopedia x 128, riviste ed un'infinità di programmi e giochi sia x 64 sia x 128. Il tutto come nuovo. Prezzo conveniente (se in blocco)
Adriano Locci tel. 0565/977539

VENDO Amstrad PC 1640 (XT) dotato di Hardisk 32 Mb, scheda grafica EGA ad alta definizione, drive 5 - 1/4, mouse, Dos, Gem e tantissimi giochi e programmi, il tutto a L. 1.000.000-.
Fabio tel. 0331/859075

VENDO cartuccia Amiga action replay per A500, usata pochissimo.Perfetta svendo a L. 100.000 non trattabili.
Stefano Ferronato via Venezia, 15 - 36030 Caldogno (Vi) tel. 0444/585223 dopo le ore 15.00

VENDO come nuovo C128, drive 1541 C, MPS 1230, monitor 10845, software sia per 128 sia per 64, riviste, libri e un'enciclopedia per 128. Prezzo trattabile, contattatemi!
Adriano tel. 0565/977539

VENDO software originale per C64, titoli come: Out Run, Wonder Boy, Bobble Bobble, Mario Bros I Microprose Soccer, Italia 90, Football Manager, Flight Simulator, F16 Combat Pilot, Golf International e molti altri ancora. Prezzo ragionevole, tutti corredati di istruzioni. Max serietà.
Denis tel. 0547/84738.

VENDO dischetti da 3,5 vergini a L. 940 (e anche meno) cadauno. Vendo anche dischetti non vergini per Amiga 500/2000 con tutte ultime novità (Lotus Esprit II Champion Driving) tutti originali a sole L. 1700.
Fabio Fedeli via Apelle, 77 - 00124 Casal Palocco (Roma) tel. 06/6093239.

VENDO computer Philips MSX 2 VG 8235 + joystick + giochi tipo Arkanoid, Outrun, Pacland, su dischetti. Tutto in ottime condizioni a L. 150.000.
Andrea tel. 0564/20893.

VENDO, causa inutilizzo, IBM compatibile con 512 Kram, 2 drive 5 1/4, hardisk 20, monitor monocromatico, scheda CGA, 15 giochi tra i migliori e Dos 3.3 L. 1.000.000 trattabili.
Tel. 011/8006347 ore pasti.

VENDO Atari ST 1040, 1MB memoria RAM, drive doppia faccia, mouse, joystick e presa scart per collegamento monitor/TV, tutto in ottime condizioni (come nuovo) a sole lire 500.000 trattabili. Dispongo inoltre di vari titoli, sempre per Atari ST tra cui i mitici Dragon's Lair, Space Ace,Mckraken ecc. in vendita a prezzi da stabilire.
Paolo tel. 0424/540388.

VENDO i seguenti giochi originali per A500: Mystere, Sword of Twilight e Satan a metà prezzo di listino.
Sandro tel. 06/6144837

VENDO per A500 i seguenti giochi originali: TV Sports Football, Omni Play Basketball, Lords of the Rising Sun, Rocket Ranger, Oil Imperium, It Came from the Desert, Indy 500. Tutti a circa metà del prezzo di listino.
Rocco Romenghi via Vitali, 1 - 43100 Parma tel. 0521/582237

VENDO trucchi per Amiga; C64, Atari St a L. 1,000, per mappe L. 2,000. Inviare una lista min. 6, maxi 50 giochi con pagamento anticipato, con il proprio indirizzo per mandare i trucchi e i soldi di quelli dei quali siamo sprovvisti. Si assicura massima serietà.
Simone Sbaraini via Matteotti, 6 - 25136 Stocchetta (Bs)
Marcello Mancini via Europa, 39 - 25136 Stocchetta (Bs)

VENDO C64 (nuovo modello) completo di: monitor Goldstar 13 pollici a colori, 2 registratori, giochi e programmi originali e non, cavetteria originale, il tutto a L. 300,000 (trattabilissime) oppure scambio in blocco con un TV color 13/14 pollici solo se in buone condizioni. Vendo inoltre Nintendo Gameboy come nuovo a L. 100,000 (in imballo originale) causa mancato utilizzo.
Diego Costa loc. Fornello, 13 - 01014 Montalto di Castro (Vt) tel. 0766/898474

VENDO occasione!!! A500 con memoria da 512K + 2 joystick + mouse + cavo start + dischetti a L. 650,000 (con un mese di garanzia). Massima serietà.
Gianluca tel. 089/271826 dalle 12,30 alle 13 e dalle 19 alle 20,30

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Death Knights of Krynn (1Mb), Supremacy, Breach 2, Full Metal Planete, Cohort, Swords of Twilight; telefonare per i prezzi. Cerco inoltre Secret of the Silver Blades, Eye of the Beholder, U.M.S. II, Centurion originali.
Marco De Rossi via Licinio Calvo, 26 - 00136 Roma tel. 06/3451480

VENDO tutti i numeri di K, TGM, C+VG (in perfette condizioni) in blocco o separatamente; oppure scambio tutto con Atari Lynx o Nintendo Gameboy.
Sebastian tel. 0341/541485 pomeriggio e festivi

VENDO A500 + 1 Mega + 1 drive esterno 2 anni ottimo stato con giochi programmi. Tutto a L. 800,000 trattabili.
Marcello tel. 0376/50229

VENDO MSX VG 8020 (80K ram) + istruzioni + 2 joystick + registratore + giochi a prezzo trattabile.
Andrea tel. 02/2550733 dalle 19 alle 21

VENDO CDTV con Welcome disk + 5 programmi. L. 1,200,000 trattabili.
Rocco tel. 0521/582237

VENDO PC 1640 DD Amstrad + stampante Amstrad, mouse, vari programmi L. 1,400,000.
Massimiliano Porliod 11020 Fougner Nus (Ao)

Amiga giochi originali VENDO come Robocop II, Sim City ed altri 25 bellissimi giochi originali. Tutti completi di istruzioni, a metà del prezzo di listino. Più ne prendi e più c'è lo sconto! Affrettati!!!
tel. 06/3372267 - 3370456

VENDIAMO a metà prezzo giochi Ms Dos e Amiga originali come: Indy 4, Monkey Island 2, Lotus 2, Last battle.
David (Ms Dos) tel. 0425/34017
Daniele (Amiga) tel. 0425/490321

CERCO

CERCO disco n° 1 per C64 Curse of the Azure Bonds scambio con Heroes of the Lance originale o compro. Piero Pucci lungotevere Flaminio, 80 - 00196 Roma

CERCO MsDos o eventualmente cambio (causa smarrimento) il manuale di 3D Construction Kit, o fotocopie di esso, con stupendi giochi (Jetfighter 2, Lhx Attack Chopper, Batman, Star Trek 5 ecc.). Aspetto vostri contatti.
Simone Pratticò via Ferrarecce, 57 - 81100 Caserta (Ce) tel. 0823/322302

CERCO giocatori di D. & D., inesperti o alle prime armi, che vogliano formare un gruppo con me come D.M. Solo zona Roma, massimo 15 anni.
Claudio Antonio Forgione v.le Giulio Cesare, 183 - 00192 Roma

CERCO disperatamente i codici di accesso di Night Shift. Scambio inoltre favolosi giochi per PC.
Gianni Mancini via Valle Corvone, 40 - 63020 Monteleone di Fermo (Ap) tel. 0734/773323

CERCO Samples, Gongs, Modules per i seguenti programmi: Sound Tracker, Protracker in cambio offro software Amiga.
Gianluca tel. 051/743730

CERCO disperatamente Lotus Esprit Turbo Challenge versione Atari St. Sono disposto a pagare per un massimo di L. 30,000 oppure lo scambio per altri giochi (Robocop 2, Ivanoe, X-Out, Indy, Batman, Turtles, Zak McKraken e molti altri).
Matteo Cantalupi tel. 0131/65372 ore pasti

Amiga club Pavese!! L'unico club esistente nella provincia di Pavia CERCA soci in tutta Italia.
Diego Canevari via Verdi, 4 - 27010 Gerenzago (Pv) tel. 0382/967469

CERCO disperatamente Elvira ad un prezzo non superiore a L. 40.000 e Future Wars ad un prezzo non superiore a L. 20.000 entrambi o in inglese o in italiano, in buone condizioni ed originalissimi per Atari St.
Claudio tel. 055/704038 ore pasti.

Attenzione, l'Interactive Software, nell'ampliare le sue fila, CERCA programmatori con un certo talento per Amiga, Atari St Pc IBM e C64 per affidare loro alcune nostre idee che poi produrrà un'affermata casa italiana. Per adesso escludiamo grafici e musicisti in quanto ne abbiamo molti.
Massimiliano Salustri via S.Maria, 14 - 67062 Magliano Dei Marsi (Aq) tel. 0863/517885.

Amiga Club Pavese, l'unico club esistente nelle provincia di Pavia CERCA soci in tutta Italia.
Diego Canevari via Verdi, 4 - 27010 Gerenzago (Pv) tel. 0382/967469.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/
Distribuzione Esclusiva
C.T.O.
PER AMIGA
A L. 49.900
PROJECTYLE
SWORDS OF TWILIGHT
The Immortal
FLOOD
Budokan
The Martial Spirit
Ferrari
FORMULA ONE
ACQUISTANDO:
• BUDOKAN
• THE IMMORTAL
• SWORD OF...
• PROJECTYLE
• FLOOD
OGNUNO INCLUDE ALLO STESSO PREZZO
FERRARI FORMULA ONE
IL SIMULATORE DI GUIDA CHE TI PORTA SUI PIÙ IMPORTANTI CIRCUITI DEL MONDO
COMPRI 2
PAGHI 1
ELECTRONIC ARTS
688 ATTACK SUB
SKI OR DIE
STAR FLIGHT
MAGIC FLY
IMPERIUM
F/A-18
INTERCEPTOR
ACQUISTANDO:
• STAR FLIGHT
• IMPERIUM
• SKIORDIE
• MAGIC FLY
• 688 ATTACK SUB
OGNUNO INCLUDE ALLO STESSO PREZZO
INTERCEPTOR
IL SIMULATORE CHE HA BATTUTO TUTTI I RECORD DI VENDITA
COMPRI 2
PAGHI 1
MANUALI IN LINGUA ITALIANA
ELECTRONIC ARTS
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/